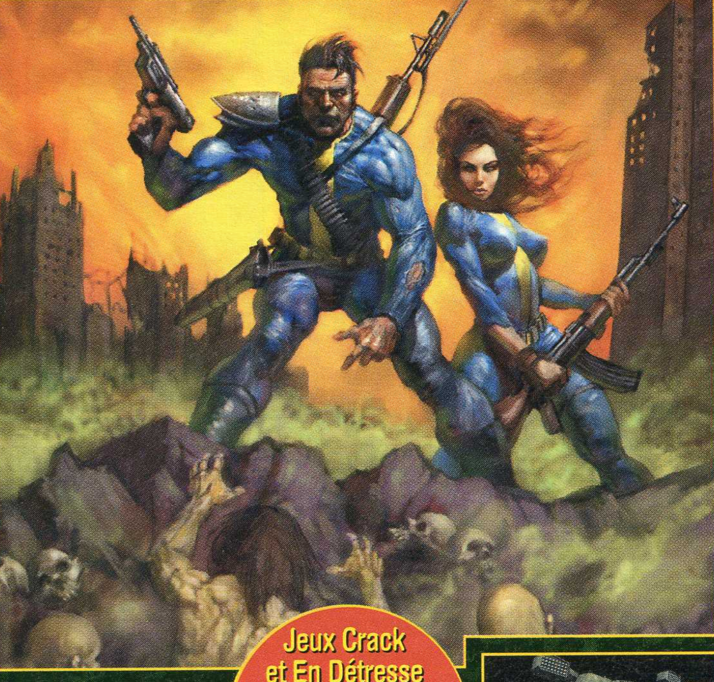
joystick

SOLUCES 91

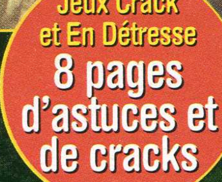
3615 JOYSTICK

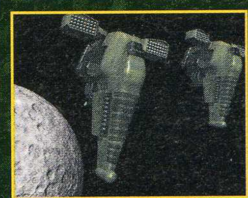
FALLOUT,
Journeyman Project 3,
Egypte 1156 avant J-C,
F1 Racing,
Pax Imperia.

Une pluie de solutions et d'aides de jeu !



Jeux Crack et En Détresse
8 pages d'astuces et de cracks











SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 91 DE JOYSTICK

édito

Mon premier transpire comme une grosse vache.
Mon second n'est pas beau à voir et il est souvent provoqué par un couteau.
Mon troisième ne dit pas la vérité.
Mon quatrième est au fond du puits.
Mon cinquième est un petit gâteau connu.
Mon sixième est un pronom.
Mon tout est un supplément soluce.

Ah merde, je l'ai dit ! C'est vraiment idiot, j'avais pourtant répété. Enfin, c'est pas grave. Vous trouverez donc, dans ce booklet, des solutions (SU-PLAIE-MENT SEAU-LU-CE), des guides de jeux, des astuces et quelques réponses à vos questions dans la rubrique En détresse. Bon, ben voilà. Je n'ai plus qu'à vous souhaiter une bonne journée ou une bonne nuit, selon l'heure qu'il est.

Lord Casque Noir







JOYSTICK SOLUCES 91
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois
Maquettiste : Stéphanie Brunelle

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Michèle Jean-Jean
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 91 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

sommaire


GUIDE DE JEU
Fallout
4


REGLAGES
F1 Racing
14


GUIDE DE JEU
Pax Imperia
16

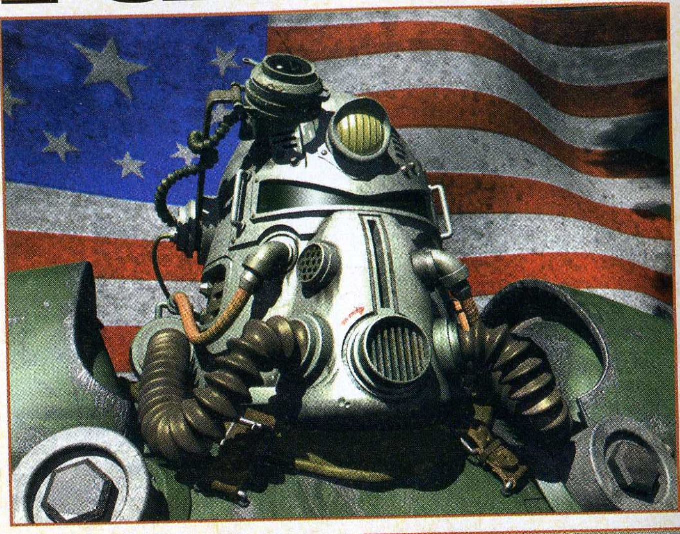

SOLUTION
Egypte 1156 av. J-C
L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE
18


SOLUTION
Journeyman P
20


En détresse
Questions
24

GUIDE DE JEU Fallout

Que dalle ! J'ai eu beau creuser cet excellent jeu dans tous les sens, il est hors de question de vous en fournir une soluce. Primo, à l'heure où j'écris ces lignes, Fallout n'est pas encore sur les rayons. Secundo, je ne possède pas le temps et la place nécessaires pour vous raconter comment accomplir les quêtes primaires et secondaires que vous allez devoir vous taper. Tertio, c'est un jeu de rôles, bordel ! Un de ces jeux qui sont étudiés pour vous en faire voir de toutes les couleurs en vous laissant le maximum de libertés et de décisions. Alors, haut les flingues, enjoy !



AVERTISSEMENT

L'aide de jeu qui va suivre à été conçue à partir de la version américaine de Fallout. Aussi, si vous voyez des mots encore un peu anglais, ou des noms qui ne correspondent pas du tout à votre version française, c'est normal... J'suis pas devin.

L'ÉTOFFE DU HÉROS

Vous voilà donc lancé dans cette palpitante aventure à grands coups de création de personnages. Dans cette phase, tout est important. Commencez par prendre un certain soin à choisir le nom de votre personnage. Vous devrez vivre avec lui pendant cinquante à soixante heures de jeu, alors, trêve de gamineries ; soignez votre présentation. Même le sexe a son importance, dans la mesure où cela influence le déroulement de vos rencontres, les performances d'une armure morphologiquement adaptée, voire les différentes fins possibles du jeu. Mais, ce qui est le plus décisif dans votre manière de jouer, c'est l'attribution de vos points de caractéristique.



Les anciens vestiges du passé sont des endroits où la radioactivité est très présente.

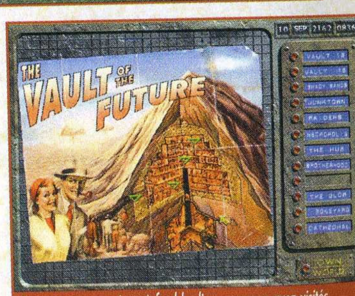


LA FORCE (FO)

Une force élevée donne l'avantage de faire des dégât plus importants au combat au contact et quelques précieux pourcentages dans certaines de vos compétences. De plus, vous pourrez transporter plus de biens sur vous. Pour savoir combien vous pouvez en porter, multipliez votre score par 30, puis divisez par 2 ; vous aurez ainsi une estimation en kilo transportable. Cet aspect n'est pas à négliger : tout le commerce est basé sur le troc ; plus vous aurez de la bistouille à trimballer, plus vous serez riche. Notez qu'une grande force augmentera sensiblement votre total de points de vie.

LA PERCEPTION (PE)

Plus vous verrez loin, mieux ce sera. En d'autres termes, plus vous allumerez l'adversaire de loin, plus longtemps vous serez en sécurité. De plus, une bonne perception vous fera moins subir les malus dus à l'obscurité et une perception élevée gonfle les compétences qui dépendent de l'acuité de vos sens.



Dès que vous connaissez à fond les lieux que vous avez visités, vous pouvez choisir, dès votre arrivée, l'endroit précis où vous voulez vous rendre.

L'ENDURANCE (EN)

C'est presque la clé de votre réussite. Plus vous en aurez, plus vous serez increvable ; à tout point de vue. Plus vous en aurez, plus votre résistance aux chocs, aux traumatismes, aux poisons (il y en a) et aux radiations (il y en a plein) sera grande. Plus vous en aurez, et plus votre pouvoir de récupération

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.



Vos rencontres pourront s'avérer être des alliés précieux et puissants. Mais il faudra montrer patte blanche pour obtenir leur confiance.



sera grand. A 6 d'endurance, votre fréquence de récupération passe à 2 points de vie, et à 9 d'endurance, il passe à 3 points de vie.

LE CHARISME (CH)

Plus c'est haut, plus le monde est gentil avec vous, et plus vous pouvez l'arnaquer. Ça peut vous faire éviter bien des combats, et même s'ils n'ont pas lieu, une solution diplomatique à un problème peut rapporter un paquet de points d'expérience à long terme. Notez qu'un charisme élevé ne pourra pas vous rendre beaucoup service devant une créature dénuée de toute intelligence et remplie d'un maximum d'hostilité à votre égard (avec des chclings plein les dents).

L'INTELLIGENCE (IN)

Cette caractéristique vous montera les compétences scientifiques. Ça peut se révéler utile quand vous vous mettrez à tripatouiller les quelques rares ordinateurs encore en état de marche que vous aurez l'occasion de croiser.

L'AGILITÉ (AG)

Caractéristique maîtresse, puisqu'elle régit tout ce que vous êtes capable de faire de vos dix jolis petits doigts. De plus, une haute valeur de cette caractéristique vous donnera un maximum de points de mouvement lors de vos rounds de combat. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, une bonne agilité vous rajoutera de la classe d'armure. Comme ça, vous pourrez discuter.

LA CHANCE (CHANCE)

C'est une caractéristique plus intéressante qu'il n'y paraît. Non seulement la chance bien boostée vous épargnera des rencontres dangereuses, mais vous aurez de plus grandes opportunités de faire une critique dans vos actions. Chaque point de chance vous donne 1 % de chance de succès critique.

A partir de là, vous pourrez vous servir des traits qui sont à votre disposition pour optimiser et vos caractéristiques, et vos compétences. Par principe, vous pourrez rajouter un trait à votre personnage tous les deux niveaux. Cependant, un trait comme "expérimenté" (skilled, dans la VO) limitera l'acquisition de ces traits à raison d'un tous les quatre niveaux. Sachez en outre que la majeure partie des traits apporte un défaut avec son avantage. Plus vous monterez de niveau, plus les traits proposés seront puissants.

Cependant, et à propos des traits obtenus dans les hauts niveaux, vous devrez avoir des minima dans des caractéristiques et dans des compétences pour accéder à certains d'entre eux.

Enfin, il ne vous restera plus qu'à attribuer des points dans les compétences. Voici donc, en exclusivité mondiale, le détail du calcul de base des compétences qui vous sont allouées.

Armes légères (Small guns) : 35 % + AG

Détermine votre capacité à vous servir d'armes légères et de petits calibres. Cela va de l'arme de poing au fusil d'assaut, en passant par le canon scié, le pistolet mitrailleur et le fusil de sniper.

Armes lourdes (Big guns) : 10 % + AG

Capacité à vous servir d'armes plus lourdes. Ce sont les gatlings (les miniguns quoi) et les lance-roquettes qui dépendent de cette compétence.

Armes énergétiques (Energy weapons) :10 % + AG

Vous pourrez vous servir de toutes les armes de distance qui font appel à l'énergie pour fonctionner. Cela va du pistolet laser à la gatling laser lourde en passant par le fusil à plasma et le turbo-plasma.

Armes de contact (Mêlée weapons) : 65 % + (AG + FO)/2

Couteaux, poignards, matraques, crochets de boucher, "ripper", lances, tonfa et autres instruments de torture qui se tiennent avec une ou deux mains et qui sert à faire taire les rustres et les mal polis.

Combat à mains nues (Unarmed combat) : 55 % + (AG + FO)/2

Art d'expression corporelle. Se pratique aussi avec les pieds.

Lancer (Throwing) : 40 % + AG

Vous vous en servirez surtout pour les grenades, qu'elles soient à fragmentations ou à plasma, et pour les couteaux de lancer. Vous pourrez aussi vous servir de cette compétence pour projeter une lance.

Eloquence (Speech) : 25 % + (2 x CH)

Marchandage (Barter) : 20 %+ (2 x CH)

Jouer/Parier (Gambling) : 20 % + (3 x Chance)

Survie extérieur (Outdoors man) : 5 % + (EN + IN)/2

Discrétion (Sneak) : 25 % + AG

Dès que vous vous mettrez à courir, vous perdrez le bénéfice de votre discrétion.

Dérober (Steal) : 20 % + AG

Vous pouvez faire les poches d'autrui, tout comme son mobilier.

Serrurerie (Lock pick) : 20 % +(PE + AG)/2

Vous pourrez vous servir d'outils pour vous faciliter la tâche.

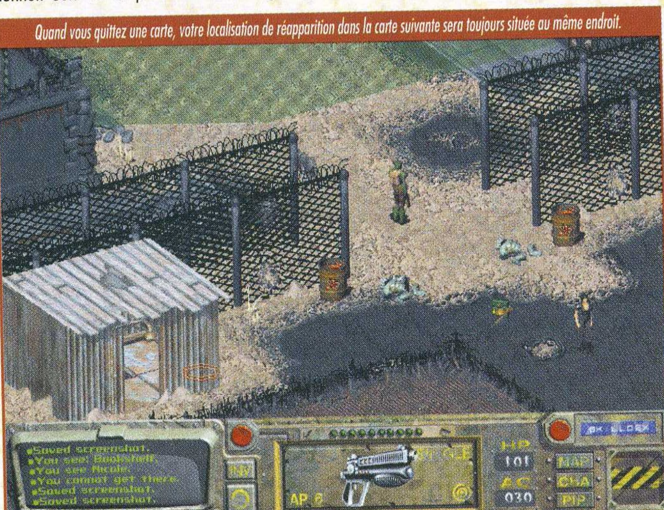
Pièges (Traps) : 20 % + (PE + AG)/2

Vous sert à repérer les pièges et à les désamorcer.

Premiers soins (First aid) : 30 % + (PE + IN)

Cela vous permettra de soigner vos blessures à une hauteur de 1 à 5 points de vie.

Quand vous quittez une carte, votre localisation de réapparition dans la carte suivante sera toujours située au même endroit.



Soins intensifs (Doctor) : 15 % + (PE + IN)/2
Les soins que vous administrez, à vous-même et à autrui, soignent les blessures à une hauteur de 1 à 10 points de vie.

Réparation (Repair) : 20 % + IN
Vous vous en servirez non seulement pour réparer les objets endommagés, mais aussi pour pouvoir vous servir des vestiges de la technique que vous rencontrerez.

Science (heu... Science) : 25 % + (2 x IN)
Compétence indispensable pour pouvoir tirer profit des informations que vous collecterez sur les livres, ordinateurs et autres supports médiatiques.

TOMBÉ DEHORS

Vous voilà donc expulsé de votre petit nid douillet qu'est le Vault 13 pour ramener de quoi assurer le pompage de la flotte nécessaire à la survie de toutes et tous. Vous êtes ce que l'on appelle couramment "le dernier espoir".

Apprenez que le reste de la terre n'est qu'un vaste océan de boue parsemé de quelques ruines qui abritent les survivants de cette apocalypse. Pour mémoire, la topographie de la surface du monde a été légèrement modifiée à grands coups d'ogives nucléaires. De fait, vous évoluerez dans un monde qui baigne dans la radioactivité. Aussi, le règne animal en aura tiré quelques enseignements au niveau de la thyroïde ; les mutations physiques dans quelque espèce vivante que ce soit seront assez fréquentes. Ces mutations n'enlèveront rien à l'agressivité naturelle de certains animaux affectés. Bien sûr, le haut niveau de radioactivité a eu pour conséquence principale l'apparition de nouvelles espèces inédites comme la mante religieuse géante, ou encore le bœuf à deux têtes. Inutile de préciser que l'homme n'est pas épargné par ces aberrations.

Cependant, certains survivants se sont agglutinés sur les vestiges de l'ancien monde pour bâtir une nouvelle civilisation. Les échanges que vous obtiendrez avec ceux de l'Extérieur ne seront pas forcément belliqueux. Aussi, sachez que le commerce existe encore, soit sous forme de troc, soit avec la monnaie locale qui se présente sous la forme de capsules de bouteilles. Convertir un maximum de vos possessions inutiles en capsules pourra être avantageux, dans la mesure où cela prendra beaucoup moins de place que tout le bordel que vous voudriez voir disparaître dans vos tractations commerciales. De plus, certains échanges avec les guildes de marchands qui se sont constituées ne pourront se faire qu'en capsules. Les marchands arrivent à faire tourner leur fonds de commerce sur les bénéfices qu'ils tirent du troc et sur le commerce qu'ils entretiennent de village en village grâce aux caravanes.

Ces vastes mouvements de biens et de marchandises ont attisé les convoitises des prédateurs et des pillards. Aussi, un certain ordre règne lorsque vous arrivez dans ces oasis que sont ces villages construits de bric et de broc. La "police" est souvent au rendez-vous pour maintenir un semblant d'ordre dans les communautés que vous rencontrerez, et même si elle n'obéit qu'à la loi du plus fort, elle n'en demeure pas moins efficace. Il arrive que l'ordre instauré au sein d'une communauté soit si bien installé que des patrouilles sont organisées à la périphérie des "villes". Il est à noter que même si la police et l'ordre ont survécu au cataclysme, le banditisme et les guildes de voleurs et d'assassins ont, eux, toujours la cote.



Vous pouvez vous servir très habilement de votre carte pour gérer vos voyages. Vous pouvez aussi bien vous dérouter au dernier moment, comme vous arrêter juste avant votre destination pour pouvoir mieux préparer les opérations que vous envisagez sur un site donné.

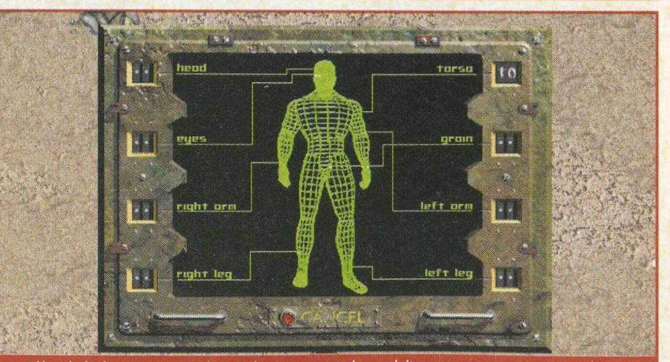


Tableau des localisations que vous voulez atteindre. Viser une partie du corps de l'agresseur vous coûte un point de mouvement en plus dans le round de combat.

NAPALM, SHAMPOOING AU PLOMB ET AUTRES SOINS POUR LA PEAU...

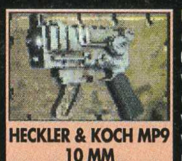
Il n'y a pas que de l'amour dans la vie, il y a aussi de la haine... Aussi, plein de gadgets plus rigolos les uns que les autres sont mis à votre disposition pour pouvoir extérioriser votre haine farouche contre autrui. Contre toute attente, l'apocalypse n'a pas pu enrayer le progrès des machines de guerre ; vous découvrirez ainsi plein de nouvelles recettes que la Grande Faucheuse ne désapprouverait pas.
La portée est exprimée en hexagones, tandis que le poids l'est en points d'encombrance.



COLT 6520 10 MM

C'est votre arme de service. Elle tire une balle de 10 mm au coup par coup. Sans doute l'arme de poing la plus fréquemment utilisée.

Dommages : 5-12 Portée : 25
Précision : +20 % Magasin : 12 Poids : 4



HECKLER & KOCH MP9 10 MM

Utilisant le même calibre que le Colt 6520, non seulement vous pouvez tirer au coup par coup, mais vous pouvez vider votre chargeur en trois rafales de 10 coups.

Dommages : 5-12 par impact Portée : 25
Précision : +20% Magasin : 30 Poids : 7



DESERT EAGLE. 44

Le flingue le plus populaire chez les pillards. C'est une arme résistante qui possède un très bon rapport poids/puissance. Elle tire une balle de .44 Magnum.

Dommages : 10-16 Portée : 22
Précision : +20% Magasin : 8 Poids : 5



MAUSER M/96

Plus une curiosité de collectionneur qu'une véritable arme de combat. Elle tire une munition de 9 mm Parabellum. Une arme de grand-père.

Dommages : 5-10 Portée : 22
Précision : +20% Magasin : 7 Poids : 5



SIG SAUER 14 MM

Ça aurait pu être votre arme de service, mais le sort en a décidé autrement. Cette arme tire une balle de 14 mm au coup par coup. Son seul et véritable défaut, c'est qu'on ne trouve pas souvent les munitions. Sinon, c'est une bonne arme de défense.

Dommages : 12-22
Portée : 24
Précision : +20%
Magasin : 6 Poids : 5



233 AUTO

Un bricoleur génial a eu l'idée de mettre le calibre 233 à l'intérieur d'une arme de poing. Cela donne une arme aussi inattendue que destructrice.

Dommages : 20-30 Portée : 30
Précision : +20% Magasin : 5 Poids : 7



RED RYDER BB GUN

C'est bien à cause de son look que l'on peut appeler ce truc une arme. Vous pourrez toujours vous en servir pour tirer sur des ballons dans une foire, et à la rigueur sur des rats pour vous amuser. Il paraît que vous pouvez tuer des papillons avec, mais à condition qu'ils ne soient pas mutants…

Dommages : 1-3 Portée : 22
Précision : — Magasin : 100 Poids : 15



CANON SCIÉ

Bonne arme, à condition que l'on s'en serve comme d'une arme de poing. Sa seule faiblesse, c'est que vous devez souvent recharger. Sorti de ça, rapport qualité/prix/dommages infligés, c'est une arme très intéressante.

Dommages : 15-25 Portée :14
Précision :+20% Magasin : 2 Poids : 11



WINCHESTER 12 GAUGE AUTOMATIQUE "CITY KILLER"

Plus cher qu'un canon scié, il peut tirer aussi en rafale de 4 coups. Bonjour le recul pour vous, et bonjour la gueule de la cible.

Dommages : 15-25 par impact Portée : 22
Précision : +20% Magasin : 12 Poids : 11



COLT RANGEMASTER CAL.223

Fusil semi-automatique, c'est une très bonne arme très résistante. De plus, vous pouvez trouver sa munition assez facilement. Cette arme ne tire qu'au coup par coup.

Dommages : 8-20 Portée : 40
Précision : +56 Magasin : 10 Poids : 11



DKS-501

C'est un excellent fusil de sniper. Il tire une balle de calibre .223 et seulement au coup par coup. Grâce à ce fusil, vous pouvez toucher votre ennemi de très loin.

Dommages : 14-34 Portée : 50
Précision : +56 Magasin : 6 Poids : 10



AK-112

Fusil d'assaut tirant une munition de 5 mm. Cette arme militaire est assez répandue dans les milices et auprès des représentants de l'ordre. Dans la mesure où c'était l'arme de dotation dans les forces armées durant la Troisième Guerre mondiale, vous pourrez souvent en trouver sur votre route. Vous pouvez tirer au coup par coup ou en rafale de 8.

Dommages : 8-16 Portée : 45
Précision : +28 Magasin : 24 Poids : 8



ROCKWELL CZ PERSONNAL MINIGUN

Cette Gatling portative peut envoyer trois rafales de 40 balles de 5 mm. C'est une arme lourde, et il vous est impossible de viser avec cet instrument… Mais à ce stade, on s'en fout.

Dommages : 7-11 par impact Portée : 35
Précision : — Magasin : 120 Poids : 31



ROCKWELL BIG BAZOOKA

Ce lance-roquettes n'a qu'un seul défaut : il faut tout le temps le recharger. A part ça, ce genre d'accessoire peut se révéler salvateur. Ce n'est même plus la peine d'essayer de viser.

Dommages : 35-100 Portée : 40
Précision : — Magasin : 1 Poids : 18



FLAMBE MODÈLE 450.

Ce lance-flammes est de très courte portée, mais son efficacité laisse rêveur. De toutes les armes lourdes, c'est celle qui possède la plus grosse autonomie.

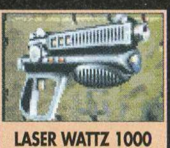
Dommages : 45-90 Portée : 5
Précision : — Magasin : 5 Poids : 28



PISTOLET À PLASMA GLOCK 86

Il paraît que c'est Gaston Glock lui-même qui aurait dessiné la ligne de cet engin… Sans doute un grand designer de sèche-cheveux.

Dommages : 15-35 Portée : 20
Précision : +20 Magasin : 16 Poids : 7



LASER WATTZ 1000

C'est l'arme de poing énergétique standard. Il en existe des modèles plus puissants qui ont été créés pour la police et à des fins militaires.

Dommages : 10-22 Portée : 35
Précision : +20 Magasin :12 Poids :7



FUSIL LASER WATTZ 2000

C'est le laser le plus puissant de sa catégorie. Ceci lui confère une bonne allonge pour frapper l'ennemi.

Dommages : 25-50 Portée : 45
Précision : +20 Magasin : 12 Poids : 17



FUSIL À PLASMA WINCHESTER P 94

Sa portée est moins grande que celle du fusil laser. Cependant, les dégâts qu'il inflige sont sévères. De plus, cette arme s'avère être très précise.

Dommages : 30-65 Portée : 25
Précision : +36 Magasin : 10 Poids : 17

FUSIL TURBO-PLASMA

C'est le modèle P 94 de Winchester modifié pour pouvoir créer un flux de plasma de plus grande température. Ça fait nettement plus mal, et ça tire plus loin.

Dommages : 35-70 Portée : 35
Précision : — Magasin : 10 Poids : 19



LASER GATLING HECKLER & KOCH L30

C'est le fin du fin du hachage d'adversaires. Cet engin vous découpe n'importe qui en faisant fi de la plupart des armures existantes (pas toutes, on se calme). Elle peut tirer trois rafales de dix faisceaux laser chacune. C'est une arme très puissante.

Dommages : 20-40 par impact Portée : 40
Précision : — Magasin : 30 Poids : 29

VIENS PLUS PRES DE MOI MON AMI...

C'est bien beau d'éclater les gens de loin... Mais, de temps en temps, l'ennemi est suffisamment couillu pour venir vous chercher. Histoire de vous expliquer la vie mano à mano. Et puis, c'est tellement plus jouissif de tailler une bavette avec un chlasse... Entre autres.


COUTEAU DE BASE

Ça, c'est ce qu'on appelle un couteau.
Dommages : 1-7
Portée : 1
Poids : 1


SPÉCIAL COMMANDO

C'est bien plus beau et c'est plus rigolo.
Dommages : 3-11
Portée : 1
Poids : 2


VIBROLAME RIPPER 9TMO

Cette arme est très efficace, si ce n'est que vous aurez besoin de la recharger.
Dommages : 15-33
Portée : 1
Poids : 2



LANCE

Vous pouvez aussi vous servir de cet ustensile en le lançant sur vos adversaires. De plus, au contact, votre portée est plus grande qu'avec une arme de contact ordinaire.
Dommages : 3-11 Portée : 2 Poids : 4


TONFA

Lourd, peu efficace et de courte portée... Peut, cependant, convenir pour un bois de chauffage.
Dommages : 1-7
Portée : 1 Poids : 3


PIED-DE-BICHE.

La seule chose intéressante dans cette arme, c'est que c'est surtout un outil qui peut vous servir à faire plein d'autres choses. Sinon, ça fait des dégâts sympas.
Dommages : 3-11 Portée : 1 Poids : 5


AIGUILLON À BÉTAIL ÉLECTRIQUE

Ça dépend un peu de votre définition du mot "bétail"... En tout cas, sur un mec, ça marche bien.
Dommages : 12-21
Portée : 1
Poids : 6



MASSE

Encore un outil détourné de sa tâche originelle. On le trouve souvent entre les mains poilues des petites frappes qui rôdent autour des villes et dans les bas-fonds des endroits les plus mal famés.
Dommages : 4-10 Portée : 2 Poids : 12



MAILLET

Attention, pas n'importe quel maillet : celui-ci a été équipé d'un amplificateur d'écrasage de gueule... Presque un brevet Manufrance !
Dommages : 18-37 Portée : 2 Poids : 12


COUTEAU DE LANCER

Ces lames sont en titane, aiguisées au laser et parfaitement équilibrées pour être sûr que la lame arrive sur la victime avant le manche.
Dommages : 3-6 Portée : 9 Poids : 1

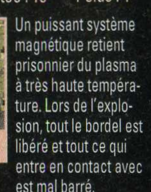

POING DE FORCE

Si une armure ordinaire absorbe les dégâts d'une pointe de combat, elle ne pourra rien faire contre le choc et la décharge engendrée par ce produit des industries BeatCo. Le top du combat à mains nues. Vous devrez cependant recharger l'appareil après utilisation.
Dommages : 12-25
Portée : 1
Poids : 10


GRENADE À FRAGMENTATION.

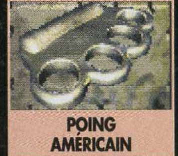
C'est la grenade de base, même si on a fait mieux depuis, elle demeure un grand classique dans le domaine des armes à effet de zone.
Dommages : 20-30 Portée : 15 Poids : 1


GRENADE À PLASMA


Un puissant système magnétique retient prisonnier du plasma à très haute température. Lors de l'explosion, tout le bordel est libéré et tout ce qui entre en contact avec est mal barré.
Dommages : 40-90
Portée : 15 Poids : 1


GRENADE ÉLECTROMAGNÉTIQUE


Sa charge offensive n'affecte que les instruments qui font appel aux composants électroniques et apparentés.
Dommages : 100-150
Portée : 15 Poids : 1


POING AMÉRICAIN

Vous vous en servirez sous votre compétence au combat à main nue. C'est un petit plus qui fait toute une différence de style. Ça vous apporte aussi une protection supplémentaire sur la main.
Dommages : 2-6 Portée : 1 Poids : 1


POINTES DE COMBAT

C'est la même chose qu'un poing américain, mais avec des effets secondaires plus rigolos sur l'adversaire.
Dommages :1 2-25
Portée : 1
Poids : 1


COCKTAIL MOLOTO

Essence + savon + morceaux de caoutchouc. Allumez la mèche, et éclatez-vous !
Dommages : 8-20
Portée : 12
Poids : 1

DE CETTE IMPÉRIEUSE NÉCESSITÉ DU COMBAT

Avant de commencer un combat, demandez-vous toujours s'il est justifié. Vous ne pouvez pas vous permettre d'engager les hostilités sans avoir, soit une bonne raison, soit une bonne armure. De plus, et dans la mesure où les combats s'effectuent au tour par tour, prenez bien votre temps pour élaborer votre tactique de combat.

Si les ennemis sont beaucoup trop nombreux, ou si vous êtes trop faible pour les affronter, n'hésitez pas une seconde à rompre le combat en quittant les lieux, ou en vous mettant le plus à l'abri possible de tout angle de tir de votre adversaire. Dites-vous bien que tant que vous resterez dans le champ visuel de l'ennemi,



ROSWELL'S GUN

Cette arme étrange ne sera trouvée que par ceux d'entre vous qui auront le plus de chance. Comme cet article n'est pas une soluce, à vos bécanes.
Dommages : 30- ? Portée : ? ?
Précision :+20 Magasin : ? ? ? Poids : 5

celui-ci vous attaquera sans relâche. De plus, si vous agressez un groupe d'individus, ils se supporteront les uns et les autres. Si, par exemple, vous tirez sur un flic dans une ville, tous les flics du quartier rappliqueront fleur au fusil pour vous faire la peau. De plus, ils prendront un malin plaisir à prendre des raccourcis, ou encore à ouvrir les portes que vous aurez fermées derrière vous dans l'espoir de vous dissimuler.

Un ennemi cherchera toujours à s'approcher de vous. Cela augmente ses chances de vous toucher. Aussi, gardez toujours, dans la main qui ne manie pas l'arme principale, une arme de contact. Ainsi, si vous vous retrouvez au contact, vous pourrez toujours vous servir des points de mouvement qui vous restent dans le round de combat pour faire un assaut supplémentaire ; vous n'avez qu'à changer d'arme en appuyant sur la touche B de votre clavier. Cela ne vous coûtera aucun point de mouvement. Si vous pensez que le combat au contact tourne en votre défaveur, gardez les points de mouvement qui vous restent après que vous vous soyez servi de votre arme principale pour vous éloigner de votre adversaire. Si celui-ci a la possibilité de vous attaquer plusieurs fois par round quand il est au contact, il grillera des points de mouvement pour vous rejoindre, et perdra une ou deux attaques.

Viser une localisation particulière de l'adversaire est assez intéressant. Si vous réussissez à toucher la tête, les yeux, ou l'héritage sexuel de votre ennemi, cela peut lui causer des dommages supplémentaires. De plus, ça peut aussi entraîner des conséquences qui peuvent faire tourner le combat à votre avantage. Un adversaire touché à la tête peut tomber inconscient, ou encore raide mort, ce qui simplifie les choses.



Glaner les informations est très important durant le jeu. Si vous décidez d'exterminer tout le monde, votre mission sera vouée à l'echec



otre ordinateur portable : le PIP BOY



"LES MUNITIONS"



PHOTO 1



PHOTO 2

PHOTO 3



PHOTO 4



PHOTO 8



PHOTO 9



PHOTO 5



PHOTO 6



PHOTO 7



PHOTO 12



PHOTO 10



PHOTO 11



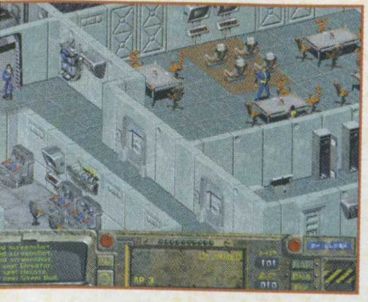
PHOTO 13

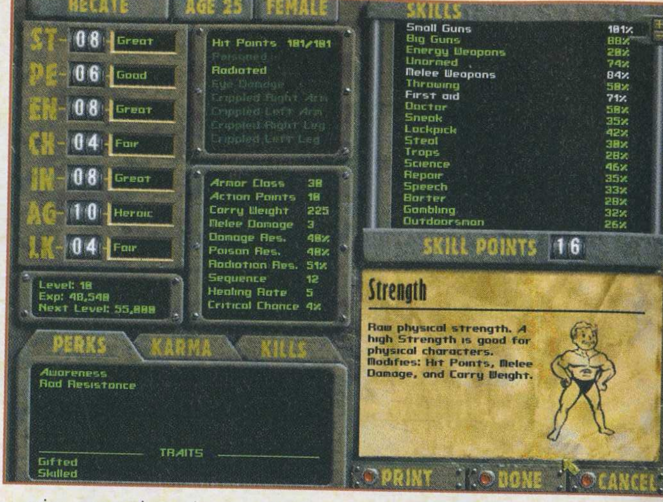


PHOTO 14

La gestion de vos munitions est très importante. Vous devez, à chaque fin de combat, faire le point de ce qui vous reste et de ce que vous pouvez prendre sur vous. De plus, même si vous pouvez a posteriori vous passer de certaines munitions, elles pourront constituer une bonne monnaie d'échange. **(photos 1 et 2)** La munition de 10 mm est compatible avec les Colt 6520 et Heckler & Koch MP9. Cette munition existe en version charge creuse chemisée, et en version perce-blindage **(photos 3 et 4)**. Il n'y a que le Desert Eagle qui tire les balles de 44. Existe en charge creuse chemisée et en perce-blindage. **(photo 5)** Le Sig Sauer 14 mm est la seule arme à tirer ces munitions. Elles n'existent qu'en ogives perce-blindage et on n'en trouve pas souvent **(photo 6)**. La munition de chasse de .223 est très efficace. Elle peut être tirée par le DKS-501, le Colt Rangemaster et par le .223 Auto, qui n'est qu'un Rangemaster customisé **(photo 7)**. La cartouche de chasse 12 gauge, plus communément appelée chevrotine dans nos campagnes, est une munition encombrante mais très efficace. Vous pourrez nourrir un canon scié et un City Killer avec cette munition **(photos 8 et 9)**. La munition de 5 mm existe en charge creuse chemisée et en perce-blindage. Elle est compatible avec l'AK112 et avec la Rockwell CZ Personnal Minigun. Si elle vous est fournie en caisse pleine, son encombrance sera de 1 par tranche de 50 balles. Le lance-roquettes Rockwell Big Bazooka peut tirer deux sortes de roquettes. La roquette perce-blindage **(photos 10)** dont la tête explosive a été allégée pour pouvoir concevoir une ogive de très grande résistance, et la roquette explosive classique **(photo 11)**. L'encombrance de chacune de ces roquettes est de 3 **(photo 12)**. Le lance-flammes se recharge grâce à cette bonbonne. L'ennui, c'est qu'elle est lourde : son encombrance est de 10 **(photo 13)**. La pile énergétique sert à fournir l'énergie nécessaire au fonctionnement du Wattz 1000, du Glock 86 et du poing de force **(photo 14)**. La pile à microfusion fait office de munition pour le Wattz 2000, le Winchester p94 et sa version modifiée, et la Heckler & Koch L30.

Si la majeure partie de ces munitions ont une encombrance "négligeable", ne rêvez pas trop ; vous ne pourrez jamais en prendre un nombre illimité. Surtout si vous vous trimballez déjà un équipement lourd.





Les yeux atteints, l'ennemi peut mourir, bien sûr, mais il peut surtout être aveuglé ; ce qui lui donnera trois tonnes de malus pour vous atteindre. Tirer dans le bras peut l'handicaper pour la suite du combat, et toucher les jambes peut le mettre au sol, et aussi l'empêcher de prendre la fuite en courant. C'est vrai, quoi, quitte à faire un combat, autant le faire complètement, ça rapporte même des points d'expérience.

Si vos fesses sont particulièrement mal barrées, n'hésitez pas une seconde à ouvrir votre inventaire pour vous administrer du Stimpack. Sachez que si vous faites cette action, elle vous bouffera quatre points de mouvement. Il est vivement conseillé de profiter de cette manœuvre pour recharger votre arme.

Si, au cours du combat, vous perdez votre arme, la récupérer vous coûtera quatre points de mouvement. Vous pouvez aussi fouiller des corps pendant le round de combat. Il faut bien sûr que vous soyez à portée du cadavre. Cela vous coûtera quatre points de mouvement, mais vous pouvez y gagner au change. Vous pouvez en effet trouver des munitions, des armes et des Stimpack prêts à l'emploi. Seulement, il faudra que vous accédiez à votre inventaire pour pouvoir vous en servir, ce qui, une nouvelle fois, vous coûtera quatre points de mouvement.

Sachez que vous pouvez changer le mode de votre attaque dans le combat. Il vous suffit d'appuyer sur la touche N du clavier. Vous pouvez ainsi passer du mode au coup par coup, au mode rafale en passant par la visée d'une localisation. De plus, cela vous permet de recharger votre arme sans avoir à ouvrir votre inventaire, ce qui ne vous coûte que deux points de mouvement au lieu de quatre.

Le combat achevé, ayez le réflexe de cliquer sur l'icône "combat" pour quitter le système de gestion du temps par round. Puis, allez fouiller les cadavres que vous laissez derrière vous. Notez que les possessions de vos victimes seront toujours intactes. Si vous avez toutes les armes dont vous avez besoin, et si votre ennemi possédait le même type d'arme,

PHARMACIE

Vous pouvez augmenter de manière significative vos chances de succès à administrer les premiers soins et les soins intensifs grâce au kit de premiers soins et à la valise de docteur. Il vous suffit de mettre l'équipement dans une de vos mains et de vous en servir sur autrui ou sur vous-même. Le kit a un indice d'encombrance de 2 et la valise de 5.









SORTEZ COUVERT !


LA VESTE EN CUIR

AC : +5
Normal : 0/20%
Laser : 0/20%
Feu : 0/10%
Plasma : 0/10%
Explosion : 0/20%
Poids : 5

La plus faible protection. C'est pas béseff, mais c'est mieux que rien. N'empêche que, question look, ça tue.


L'ARMURE DE CUIR

AC : +15
Normal : 2/25%
Laser : 0/20%
Feu : 0/20%
Plasma : 0/10%
Explosion : 0/20%
Poids : 8

Ce genre de truc que portaient les footballeurs américains sous leur tunique, mais faits avec du cuir bouilli de brahmin (le bœuf mutant à deux têtes).


L'ARMURE EN MÉTAL

AC : +10
Normal : 4/30%
Laser : 6/75%
Feu : 4/10%
Plasma : 4/20%
Explosion : 4/25%
Poids : 35

Cette carapace est faite de plein de matériaux de récupération, du genre enjoliveur, ou couvercle de machine à laver. Tout est bon pour se bricoler un truc pareil tant que c'est du métal.


L'ARMURE TESLA

AC : +15
Normal : 4/30%
Laser : 19/90%
Feu : 4/10%
Plasma : 10/80%
Explosion : 4/20%
Poids : 35

Cette armure reluisante de chrome a été conçue pour résister aux armes énergétiques. Le Tesla dissipe une grosse partie de l'énergie que vous recevez lors d'un combat.


L'ARMURE DE COMBAT

AC : +20
Normal : 5/40%
Laser : 8/60%
Feu : 4/30%
Plasma : 4/50%
Explosion : 6/40%
Poids : 20

Ce machin tout vert est sur les épaules de la plupart des miliciens et des policiers que vous croiserez. Vous pourrez même en voir sur les épaules de quelques rares pillards.


L'ARMURE LOURDE

AC : +20
Normal : 8/40%
Laser : 8/70%
Feu : 7/50%
Plasma : 7/60%
Explosion : 8/40%
Poids : 25

Certes, vous en verrez des carrosseries rutilantes comme celle-ci. Vous pourrez même en trouver une pour vous. Cherchez bien...
Vous pourrez même l'améliorer... Mais là, pour avoir les stats. et le moyen d'y arriver, cassez-vous un peu la tête.

videz les chargeurs et ramassez les munitions. Puis rechargez votre arme par sécurité.

MÊME PAS MAL !

C'est bien beau d'aller au feu, couteau en poche, fleur au fusil, mais autant y aller couvert... A poil, vous ferez pas deux mètres. Sachez que les armures ne peuvent pas être cumulées, c'est comme ça, ça évite les grosbills. Plus la CA (la classe d'armure) est élevée, plus votre armure est balaise, et plus vous serez difficile à descendre. Chaque armure a une défense spécifique devant chaque type de dégât que vous prendrez. Le premier chiffre représente le nombre de points de dégâts qui se fait directement absorber par l'armure, tandis que le deuxième représente le pourcentage de points de dégâts restant absorbés. Notez que vos armures ne se font pas détruire, ça veut dire que si vous tirez sur un malheureux au lance-roquettes, vous pourrez lui prendre son armure quel que soit l'état du cadavre obtenu. Les armures ne protègent pas du poison et des radiations.

Y A DE L'URGO DANS L'AIR

Ne pensez pas une seconde que vous allez pouvoir vous balader dans un milieu carrément hostile sans vous faire la moindre égratignure. Vous aurez plusieurs moyens pour vous soigner des divers types de dégâts que vous allez vous manger en pleine face.

Quand vous ne serez pas au combat, vous pourrez déjà vous administrer les premiers soins. Ça vous fera gagner au mieux 5 points de vie, mais vous pouvez vous permettre d'en réussir trois sur votre personne. Au-delà, vous risquerez plus de vous faire mal qu'autre chose (genre un garrot trop serré). A chaque fois que vous réussirez vos premiers soins, vous gagnerez 25 points d'expérience. Toujours hors du combat, vous pouvez vous administrer des soins intensifs. Ceux-ci vous feront regagner au mieux une dizaine de points de vie, et, à l'instar des premiers soins, vous ne pourrez qu'en réussir trois dans une journée sur la même personne (vous, en l'occurrence). Chaque réussite vous donne 50 points d'expérience.





Vous devrez aussi vous prémunir contre les autres sources de dommages qui traînent constamment autour de vous. La radioactivité est un problème majeur. Il y a des endroits où vous devrez aller et où les radiations sont extrêmement nocives. Commencez par vérifier régulièrement sur votre page de caractéristiques et de compétences si vous êtes un peu, beaucoup, ou à la folie irradié. Si vous ne l'êtes pas, et que vous savez que l'endroit vers lequel vous allez est hautement radioactif, arrêtez votre progression juste avant d'y parvenir, et administrez-

STIMPACKS ET DES SUPER-STIMPACKS.

Vous aurez l'occasion de vous servir des Stimpacks et des Super-Stimpacks. Ce sont des solutions injectables d'utilisation simple qui vous permettent de retrouver rapidement des points de vie. Ces ampoules peuvent être utilisées durant un combat. Les premières ont un poids négligeable et vous permettent de retrouver une quinzaine de points de vie. Les secondes sont plus lourdes (encombrance de 1) et se présentent sous forme d'un brassard injectant la solution en intraveineuse. Elles peuvent vous faire gagner entre 60 et une centaine de points de vie, et leur encombrance est de 1. Notez qu'une injection d'un Super-Stimpack vous charge tellement en chimie que vous subirez quelques dégâts, de l'ordre de 3 à 6 points de vie.



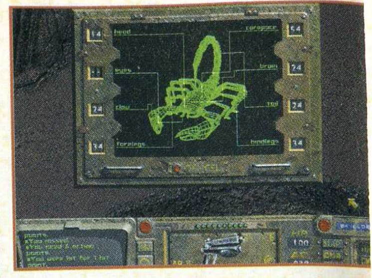

ENCORE PLUS COUVERT !


LA BROTHERHOOD

AC : +25
Normal : 12/40%
Laser : 18/80%
Feu : 12/60%
Plasma : 10/40%
Explosion : 20/50%
Poids : 85

TATATATATA ! Oui, ça existe, oui, c'est une armure de combat améliorée, oui, vous pouvez l'avoir, non, je ne vous dirai pas comment...









vous une dose de Rad-X **(PHOTO A)**. Chaque prise de ce médicament vous donne 50 % de résistance aux rayonnements. Vous pourrez ainsi entrer dans n'importe quel endroit hautement radioactif sans craindre d'être irradié. Si vous vous retrouvez irradié en plein milieu d'un endroit qui brille la nuit, traitez-vous au Rad-X et administrez-vous une dose de Rad-Away **(PHOTO B)**. Puis, quittez les lieux sans perdre une seconde. Une fois que vous serez en sécurité, soit vous pouvez vous soigner de nouveau avec du Rad-Away, soit vous pouvez chercher de l'aide auprès des hospices et œuvres de charité ; certains sont bien équipés pour soigner les grands irradiés. Si vous pensez que vous serez invincible après avoir fait un stage digne des pires heures du drame de Tchernobyl, votre espérance de vie se traînera sur l'équivalent de deux malheureux kilomètres. Après ça, votre cadavre décorera avec goût cette bien triste planète.

Enfin, il peut vous arriver de tomber nez à nez avec des scorpions de cinq mètres de long. Inutile d'essayer de discuter avec ces saloperies. Les chances que vous soyez empoisonné sont grandes. Pour vous épargner les inconvénients de leur venin, un antidote **(PHOTO C)** a été créé à partir de leur poison.

Sachez que vos médicaments et les autres substances que vous pouvez trouver lors de votre aventure peuvent vous droguer un grand coup, voire vous tuer tout net. Le Rad-Away fait partie de ces produits toxiques. Quand vous vous retrouverez intoxiqué ou en état de manque, vos caractéristiques en prendront un sale coup, vos points de vie vont être tirés vers le bas, et tenir une conversation avec un quidam relèvera du plus incompréhensible des bafouillages. C'est à vous de voir.

VIDE TES POCHES !

Y a pas que les flingues et les piquouses dans la vie, y a aussi les fleurs **(PHOTO D)** et tout le bordel nécessaire à votre survie. Faisons le tour du parfait petit équipement du parfait petit survivant. Pour commencer, vous trouverez des torches dans votre inventaire **(PHOTO E)**. Grâce à ce genre de truc, vous souffrirez moins des malus dus à l'obscurité durant un combat. Vous aurez aussi des munitions et un couteau au côté dès le début de l'aventure. Il faudra que vous cherchiez un sac à dos **(PHOTO F)**, cela vous permettra de dépasser un peu le poids que vous êtes autorisé à transporter. Faites bien attention de ne pas le perdre en le laissant tomber par mégarde quand vous serez en train de manipuler frénétiquement votre inventaire. Chargé à mort, vous ne pourrez plus le ramasser. Avoir une corde vous sera extrêmement utile. Sachez qu'une fois qu'une corde est accrochée à un endroit, vous ne pouvez plus la reprendre. Aussi, soyez prudent en prenant plusieurs jeux. Un



LE FOUTOIR

Histoire de bien repérer la gueule des objets dont on parle dans "vide tes poches" voici le portrait robot de vos possessions.

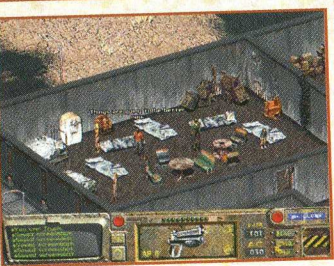
lti-tool **(PHOTO G)** vous sera d'une nde utilité pour favoriser vos urcentages de réparation et serrurerie. Pour mieux for- r les portes et les serrures coffres, usez d'un kit de ochetage **(PHOTO H)**. Notez e les portes à fermeture ectronique que vous rencon- erez ne pourront s'ouvrir 'avec un crocheteur électronique **HOTO I)**, dans le cas, bien sûr, où elles nt verrouillées.

ous pourrez aussi augmenter vos compé- nces grâce à des livres que vous trouverez anqués sur des cadavres ou dans des ureaux. Il existe des précis pour l'électronique, ce qui augmentera votre pourcentage de réparation, les premiers soins, les soins intensifs, les sciences en général, les flingues, et la survie en extérieur. Ces ouvrages sont encombrants. Donc, prenez le temps de vous en servir dès que vous en avez trouvé un. Après utilisation, l'ouvrage est perdu.

Vous trouverez aussi des holodisques **(PHOTO J)**. Vous n'aurez qu'à vous en servir pour télécharger toutes les données qu'ils contiennent sur votre ordinateur portable. Pour les consulter, il vous suffira d'accéder au menu statuts de votre PIP. Puis, vous n'aurez qu'à sélectionner les données qui vous intéressent.

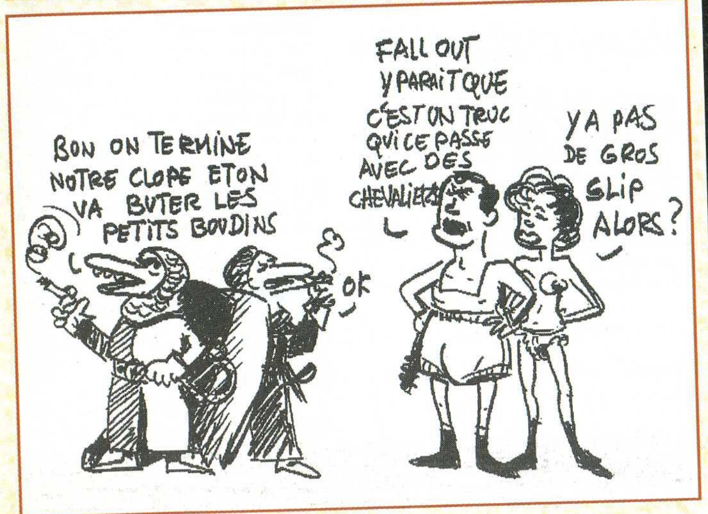
Vous pourrez trouver, durant votre aventure, un compteur Geiger **(PHOTO K)**. C'est le genre de gadget encombrant (l'encombrance est de 4), pas indispensable, mais cependant très utile quand vous en avez un. Bien sûr, vous saurez bien assez tôt quand vous serez irradié, mais ce genre d'engin peut vous communiquer à l'avance le nombre de REM qui va vous faire cuire. Important pour savoir combien de Rad-Away vous devrez prendre.





APOCALYPSE MAINTENANT

Nous voici arrivé à la fin de ce petit précis. Les données qui vous ont été fournies au long de ces lignes sont amplement suffisantes pour que vous puissiez vous en sortir plus facilement à travers ce monde de brutes. Certes, vous n'avez pas de plus amples informations pour pouvoir remplir plus vite vos objectifs, mais dans la mesure où c'est vous qui allez écrire l'histoire de ce jeu, il serait dommage que je vous impose une fin. Enjoy !



EXPLOSIFS

Vous disposerez de deux types d'explosifs à retardement. Certes, vous pourrez vous en servir lors d'un combat, mais ils seront nettement moins efficaces qu'une simple grenade, puisque la détonation est asservie par une minuterie. Néanmoins, ces gadgets seront très utiles pour forcer des portes récalcitrantes ou pour provoquer un effet de surprise au milieu d'une pièce remplie d'indésirables. Pour vous en servir, vous n'aurez qu'à programmer le temps que vous souhaitez avant l'explosion, et vous n'aurez qu'à déposer le dispositif sur l'hexagone que vous occupez. Vous retirer vivement fait partie des recommandations que l'on trouve même sur les modes d'emploi des pétards à mèche…





SUBSTANCES IILICITES

Il y a plein d'autres substances plus ou moins vachement chimiques. Même si elles peuvent vous aider, les risques de se retrouver intoxiqué ou accro au dernier degré sont assez importants. Certes, c'est très rigolo de regarder son personnage en train de baver dans sa phase de manque, mais au vu de vos objectifs, ça craint un peu. Les Buffout (les cachets verts) sont des stéroïdes puissants. Si vous jouez une femme, elle se sentira proche de l'homme. Votre force sera augmentée ainsi que votre agilité. Ces cachets entraînent une sérieuse accoutumance. Les Mentats sont des cachets qui altèrent les protéines sécrétées par le cerveau. Votre mémoire et votre intelligence seront accrues pendant un moment, et les fonctionnements logiques de votre cortex cérébral seront accélérés. Cette substance entraîne également une forte accoutumanCe. Les Psychos son des solutions à la composition encore plus secrète que le Nuka-Cola. Cette drogue a pour principal effet de gonfler les compétences au combat. Il paraît que c'est une invention militaire.

Toutes ces substances sont des drogues.

Le fait qu'elles gonflent certaines de vos caractéristiques est aussi pratique qu'éphémère. Sachez, en outre, que dès que l'effet de la drogue s'arrête, vos caractéristiques gonflées plus tôt font un brusque plongeon vers le bas. Après usage, ne vous étonnez donc pas de voir certaines d'entre elles flirter avec le niveau 2 (ce qui est très mauvais).





RÉGLAGES F1 Racing

LES RÉGLAGES D'UBI SOFT POUR LES CINQ PREMIERS CIRCUITS
ECURIE FERRARI
PILOTE MICHAEL SCHUMACHER

CIRCUIT SPA

FORCE D'APPUI

Angle de l'aileron arrière	8°
Angle de l'aileron avant	9°

BOITE DE VITESSE

1ère boîte de vitesse ratio	18
2ème boîte de vitesse ratio	25
3ème boîte de vitesse ratio	31
4ème boîte de vitesse ratio	38
5ème boîte de vitesse ratio	43
6ème boîte de vitesse ratio	47

DIRECTION

Angle de braquage	20°

FREINS

Equilibrage avant	55 %
Equilibrage arrière	45 %

RESSORTS

Raideur ressort avant gauche	75 %
Raideur ressort avant droit	75 %
Raideur ressort arrière gauche	62 %
Raideur ressort arrière droit	62 %
Barre anti-rouli avant	45 %
Barre anti-rouli arrière	50 %

HAUTEUR DE LA CAISSE

Hauteur caisse avant	70 mm
Hauteur caisse arrière	70 mm

AMORTISSEURS

Compression avant gauche	37 %
Compression avant droit	37 %
Compression arrière gauche	25 %
Compression arrière droit	25 %
Détente avant gauche	67 %
Détente avant droit	67 %
Détente arrière gauche	50 %
Détente arrière droit	50 %

CARROSSAGE

Angle de carrossage avant gauche	-7°
Angle de carrossage avant droit	-7°
Angle de carrossage arrière gauche	-6°
Angle de carrossage arrière droit	-6°

BUTÉES

Butée avant gauche	0 mm
Butée avant droit	0 mm
Butée arrière gauche	0 mm
Butée arrière droit	0 mm

MOTEUR

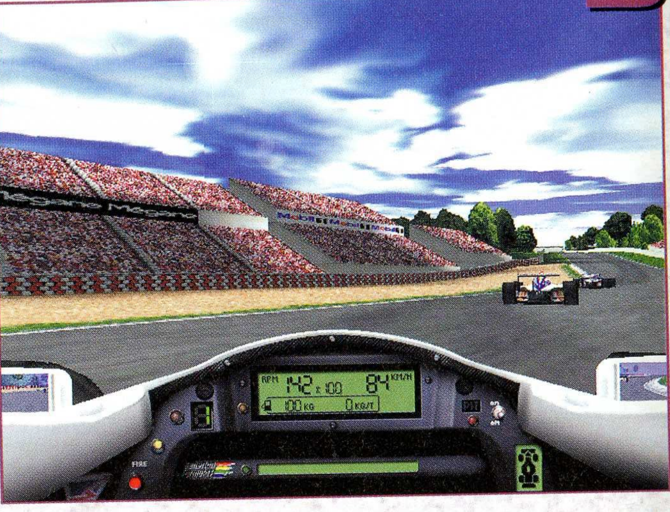
Régime maximum	16648 RPM

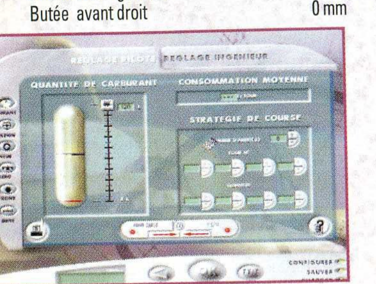
PNEUS

Type Slik C

ESSENCE

Quantité au départ	5 l
Nombre de ravitaillements	0





CIRCUIT MONZA

FORCE D'APPUI

Angle de l'aileron arrière	2°
Angle de l'aileron avant	2°

BOITE DE VITESSE

1ère boîte de vitesse ratio	18
2ème boîte de vitesse ratio	26
3ème boîte de vitesse ratio	33
4ème boîte de vitesse ratio	42
5ème boîte de vitesse ratio	47
6ème boîte de vitesse ratio	52

DIRECTION

Angle de braquage	19°

FREINS

Equilibrage avant	55 %
Equilibrage arrière	45 %

RESSORTS

Raideur ressort avant gauche	75 %
Raideur ressort avant droit	75 %
Raideur ressort arrière gauche	62 %
Raideur ressort arrière droit	62 %
Barre anti-rouli avant	40 %
Barre anti-rouli arrière	47 %

HAUTEUR DE LA CAISSE

Hauteur caisse avant	70 mm
Hauteur caisse arrière	70 mm

AMORTISSEURS

Compression avant gauche	40 %
Compression avant droit	40 %
Compression arrière gauche	30 %
Compression arrière droit	30 %
Détente avant gauche	80 %
Détente avant droit	80 %
Détente arrière gauche	65 %
Détente arrière droit	65 %

CARROSSAGE

Angle de carrossage avant gauche	-7°
Angle de carrossage avant droit	-7°
Angle de carrossage arrière gauche	-6°
Angle de carrossage arrière droit	-6°

BUTÉES

Butée avant gauche	0 mm
Butée avant droit	0 mm
Butée arrière gauche	0 mm
Butée arrière droit	0 mm

MOTEUR

Régime maximum : 16702 RPM

PNEUS

Type Slik D

ESSENCE

Quantité au départ	5 l
Nombre de ravitaillements	0

CIRCUIT MONACO

FORCE D'APPUI
gle de l'aileron arrière 18°
ngle de l'aileron avant 19°

BOITE DE VITESSE
ère boîte de vitesse ratio 17
ème boîte de vitesse ratio 22
ème boîte de vitesse ratio 28
ème boîte de vitesse ratio 34
ème boîte de vitesse ratio 39
ème boîte de vitesse ratio 43

DIRECTION
ngle de braquage 20°

FREINS
quilibrage avant 55 %
quilibrage arrière 45 %

RESSORTS
aideur ressort avant gauche 75 %
aideur ressort avant droit 75 %
aideur ressort arrière gauche 62 %
aideur ressort arrière droit 62 %
Barre anti-rouli avant 40 %
Barre anti-rouli arrière 47 %

HAUTEUR DE LA CAISSE
Hauteur caisse avant 70 mm
Hauteur caisse arrière 70 mm

AMORTISSEURS
Compression avant gauche 37 %
Compression avant droit 37 %
Compression arrière gauche 25 %
Compression arrière droit 25 %
Détente avant gauche 67 %
Détente avant droit 67 %
Détente arrière gauche 50 %
Détente arrière droit 50 %

CARROSSAGE
Angle de carrossage avant gauche -7°
Angle de carrossage avant droit -7°
Angle de carrossage arrière gauche -6°
Angle de carrossage arrière droit -6°

BUTÉES
Butée avant gauche 0 mm
Butée avant droit 0 mm
Butée arrière gauche 0 mm
Butée arrière droit 0 mm

MOTEUR
Régime maximum : 16 500 RPM

PNEUS
Type Slik C

ESSENCE
Quantité au départ 5 l
Nombre de ravitaillements 0

CIRCUIT MELBOURNE

FORCE D'APPUI
Angle de l'aileron arrière 10°
Angle de l'aileron avant 10°

BOITE DE VITESSE
1ère boîte de vitesse ratio 17
2ème boîte de vitesse ratio 25
3ème boîte de vitesse ratio 31
4ème boîte de vitesse ratio 38
5ème boîte de vitesse ratio 42
6ème boîte de vitesse ratio 46

DIRECTION
Angle de braquage 20°

FREINS
Equilibrage avant 55 %
Equilibrage arrière 45 %

RESSORTS
Raideur ressort avant gauche 75 %
Raideur ressort avant droit 75 %
Raideur ressort arrière gauche 62 %
Raideur ressort arrière droit 62 %
Barre anti-rouli avant 40 %
Barre anti-rouli arrière 47 %

HAUTEUR DE LA CAISSE
Hauteur caisse avant 70 mm
Hauteur caisse arrière 70 mm

AMORTISSEURS
Compression avant gauche 37 %
Compression avant droit 37 %
Compression arrière gauche 25 %
Compression arrière droit 25 %
Détente avant gauche 67 %
Détente avant droit 67 %
Détente arrière gauche 50 %
Détente arrière droit 50 %

CARROSSAGE
Angle de carrossage avant gauche -7°
Angle de carrossage avant droit -7°
Angle de carrossage arrière gauche -6°
Angle de carrossage arrière droit -6°

BUTÉES
Butée avant gauche 0 mm
Butée avant droit 0 mm
Butée arrière gauche 0 mm
Butée arrière droit 0 mm

MOTEUR
Régime maximum : 16 500 RPM

PNEUS
Type Slik C

ESSENCE
Quantité au départ 5 l
Nombre de ravitaillements 0

CIRCUIT MAGNY-COURS

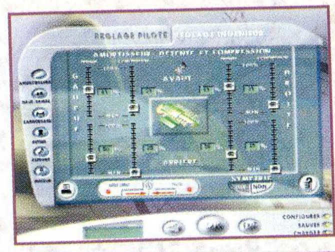
FORCE D'APPUI
Angle de l'aileron arrière 13°
Angle de l'aileron avant 13°

BOITE DE VITESSE
1ère boîte de vitesse ratio 17
2ème boîte de vitesse ratio 24
3ème boîte de vitesse ratio 30
4ème boîte de vitesse ratio 37
5ème boîte de vitesse ratio 41
6ème boîte de vitesse ratio 45

DIRECTION
Angle de braquage 22°

FREINS
Equilibrage avant 55 %
Equilibrage arrière 45 %

RESSORTS
Raideur ressort avant gauche 75 %
Raideur ressort avant droit 75 %
Raideur ressort arrière gauche 62 %
Raideur ressort arrière droit 62 %





Barre anti-rouli avant 40 %
Barre anti-rouli arrière 47 %

HAUTEUR DE LA CAISSE
Hauteur caisse avant 70 mm
Hauteur caisse arrière 70 mm

AMORTISSEURS
Compression avant gauche 40 %
Compression avant droit 40 %
Compression arrière gauche 30 %
Compression arrière droit 30 %
Détente avant gauche 80 %
Détente avant droit 80 %
Détente arrière gauche 65 %
Détente arrière droit 65 %

CARROSSAGE
Angle de carrossage avant gauche -7°
Angle de carrossage avant droit -7°
Angle de carrossage arrière gauche -6°
Angle de carrossage arrière droit -6°

BUTÉES
Butée avant gauche 0 mm
Butée avant droit 0 mm
Butée arrière gauche 0 mm
Butée arrière droit 0 mm

MOTEUR
Régime maximum : 16 595 RPM

PNEUS
Type Slik C

ESSENCE
Quantité au départ 5 l
Nombre de ravitaillements 0



Pax Imperia

Ah ! J'imagine déjà votre tête dans le cendrier et votre haleine de café froid. La politique de bourrin que vous avez adoptée vous à déçu. Vous êtes face à la dure réalité de la défaite. Voici donc, rien que pour vous, quelques explications qui vous aideront, nous l'espérons, à faire une longue partie. Sauf si votre bécane plante, mais ça, c'est vos oignons. Comme d'hab', c'est pas une soluce mais ça ressemble un peu plus à une aide de jeu. Libre à vous de vous en inspirer.



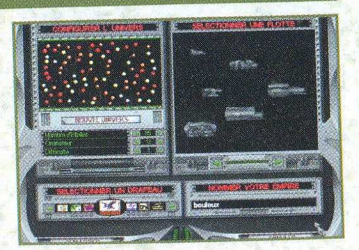
LES PROTAGONISTES

Vous devrez tout d'abord choisir l'espèce que vous aurez envie de voir se procréer, se développer et s'étendre à travers le morceau d'univers choisi. Créer soi-même sa propre espèce est autant passionnant qu'instructif. Vous aurez la possibilité de concevoir des races intelligentes à grand potentiel d'adaptation, de développement, ou encore de recherche. Tout ça pour vous dire que gagner commence dès cette étape.

Une première option, très intéressante, consiste à commencer par faire de votre race une espèce anaérobie-souterraine. Cela vous retirera tous les soucis liés aux températures et aux atmosphères, et vous pourrez ainsi vous installer sur n'importe quelle planète, sauf bien sûr sur les géantes gazeuses.



La création de votre type de race est déterminante pour la suite du jeu. C'est à partir de vos acquis et de l'optimisation de vos compétences que vous allez définir votre type de jeu.



Faire de votre race une espèce mentaliste est aussi très utile, même si dans un premier temps les opérations d'espionnage sont d'une importance relative. Le fait de posséder une bonne base en contre-espionnage pourra vous être salvateur. De plus, la conquête de l'univers que vous aurez définie passera, dans un second temps, par les opérations d'espionnage. Gonfler vos points de pourcentage en recherche est très important. Plus vous irez vite dans vos découvertes, plus vite vous trouverez les moyens d'exploiter davantage les ressources de vos planètes, et de fait vos ressources financières s'en trouveront augmentées.

Certes, l'aspect des points de construction est très important, mais dans la mesure où la recherche est toujours en amont, il est plus habile de lui donner une plus grande importance.

Pour les fanatiques de l'attaque frontale à grands coups de super vaisseaux spatiaux, ces aspects raciaux pourront tout à fait répondre à leurs attentes, s'ils retiennent leurs ardeurs le temps que leur département de recherche leur sorte des armes suffisamment efficaces.

À partir de ces éléments, vous pouvez décider alors de quel type de culture votre race se réclamera. Ces derniers aspects ont leur importance, mais à l'échelle de la création même de votre espèce, ceci ne représente qu'une incidence.

L'ART DE L'EXPANSION

Aller n'importe où, n'importe comment ne vous attirera que des ennuis au début de votre plan de colonisation. Commencez par coloniser tout de suite les planètes qui vous sont les plus hospitalières, puis dans la foulée construisez une série de transporteurs ; quatre à six seront suffisants. Dès qu'une planète est colonisée, construisez immédiatement un chantier naval, puis une base de missiles : vous aurez ainsi assuré la sécurité de votre colonie au minimum puisque vous aurez aussi la possibilité de produire des vaisseaux. La troisième construction qui vous sera extrêmement utile pour consolider votre position est la station de combat ; une fois celle-ci construite, vous pourrez tranquillement lancer en chantier les constructions qui vous sembleront les plus appropriées.

Quand vous n'aurez plus rien à découvrir dans certains domaines de recherche, il faudra surveiller la nouvelle répartition de vos points de recherche ; toujours pour optimiser vos progrès dans le sens de votre politique.

Dès que vous aurez la possibilité d'augmenter le niveau de vos stations spatiales, faites-le.

Quand vos premières colonies seront bien blindées, construisez d'autres transporteurs si le cœur vous en dit, mais surtout construisez une petite flotte de vaisseaux de combat, cela vous assurera une sécurité supplémentaire. Cette escadrille vous permettra aussi d'escorter vos vaisseaux colonisateurs en toute sécurité vers de nouveaux systèmes solaires, et d'assurer provisoirement la sécurité de la colonie naissante.

L'idéal est d'étendre vos colonies jusque dans un cul de sac galactique. Le genre d'endroit d'où ne

art plus aucune liaison avec d'autres systèmes olaires. Ainsi, vous pourrez envoyer votre scadrille de chasse en mission 'interdiction vers vos mondes rontières pour empêcher toute nvasion de la part d'un eventuel ennemi.

Cette technique vous permettra de gagner un temps précieux. Vous pourrez ainsi jouir pleinement de vos découvertes, et surveiller tranquillement le développement de vos colonies.

LE MINISTÈRE DES AFFAIRES QUI VOUS SONT ÉTRANGÈRES...

Le temps que vous vous mettiez à appliquer les quelques méthodes décrites ci-dessus, et il y aura déjà quelques ambassadeurs qui viendront frapper à votre porte. Soyez pote avec le maximum d'empires, ça vaudra mieux pour vous. Pour ceux qui ouvrent les hostilités, ne perdez pas de temps : lancez les opérations spéciales et tentez de vous emparer du maximum de planètes en y incitant des rebellions. Vous pouvez même vous permettre de lancer une bonne quantité de ces opérations, ça ne marchera peut-être pas du premier coup, mais au moins ça occupera votre département du contre-espionnage.

Dès qu'une des planètes de l'ennemi tombe sous votre escarcelle, repérez-la tout de suite, et blindez-la à grands coups de stations orbitales de combat. Une fois que ces chantiers seront terminés, favorisez toutes les constructions vers l'espionnage : de cette manière, votre ministère des Affaires étrangères en deviendra plus compétent.

Il est à noter que les ressources financières apportées par le squattage sauvage d'une planète ennemie peuvent être très loin de ce que vous espériez. Le plus souvent, les revenus d'un système acquis de manière illicite sont dans la colonne des débits. Il faudra donc vous assurer d'avoir un bon trésor impérial bien pété de thunes pour pouvoir assurer le reste de vos recherches, constructions, fonctionnement et achats des vaisseaux, et autres occupations qui coûtent tant au contribuable.



Prenez soin de neutraliser toutes les défenses adverses pour pouvoir bombarder la population civile en toute tranquillité.

Vous pouvez aussi vous taper le luxe de dessouder les conseillers ou les gouverneurs adverses. C'est rigolo, mais c'est risqué. Si vous vous panez, les compétences de votre responsable des opérations spéciales va en pren-dre un mauvais coup ; il se retrouvera au négatif de sa compétence actuelle.

Pour rendre les conseillers ou les gouverneurs ennemis incompétents, vous avez la possibilité de les corrompre. En cas de réussite, leurs compétences se retrouveront en négatif, et ça pourra toujours vous aider. Notez que vous n'avez pas la possibilité de choisir quel conseiller ou quel gouverneur ennemi vous voulez atteindre.

Pour les amateurs de la manière forte et directe, vous pouvez choisir de saboter les infrastructures de défenses de l'ennemi. Mais en cas de réussite, il faudra que vous soyez rapide pour envoyer vos forces d'invasion avant que votre adversaire ne puisse reconstruire ses défenses.

À PROPOS DE VOS VAISSEAUX

Certes, en début de partie vous ne devrez pas avoir un terrible besoin de vaisseaux de combat : ça coûte cher, et c'est pas très efficace. La seule nécessité qui peut motiver votre acquisition d'une flotte de combat, c'est votre défense. Customisez à fond votre classe de croiseurs, et mettez-y les meilleurs équipements que vous pourrez trouver. Ce n'est pas la peine de mettre des équipements anti-planétaires à bord ; en début de partie, un assaut contre une planète fortifiée est suicidaire neuf fois sur dix. Ce que vous pourrez faire, à la limite, c'est créer d'autres croiseurs plus évolués. À partir de ces classes plus performantes, vous pourrez mettre votre flotte à niveau en entrant dans l'option d'amélioration.

Quand vos progrès techniques vous le permettront, créez vos vaisseaux à partir d'une coque de destroyer. Comme d'habitude, équipez votre navire de ce que l'on fait de mieux chez les marchands de mort. Cette fois-ci, n'hésitez pas à créer plusieurs types de destroyers selon les missions que vous leur donnerez. Vous pouvez, par exemple, en équiper une avec un dispositif de colonisation pour satisfaire vos besoins d'expansion. Le destroyer est très intéressant puisqu'il possède le nombre de points d'espace d'un porte-avions et une défense naturelle supérieure à ce dernier. De fait, ne vous privez pas de mettre à l'intérieur une flopée de chasseurs dernier cri ; ça vous donnera un très net avantage dans les combats spatiaux. De plus, dans les assauts planétaires, les chasseurs attaqueront en priorité les infrastructures orbitales de défense, laissant ainsi le libre accès aux vaisseaux lourds de votre flotte en toute sécurité.

Quand vous aurez ouvert les hostilités avec une autre civilisation, une bonne tactique consiste à "enfermer" sa zone d'influence politique. Pour cela, il vous suffira de poster une flotte de vos crache-la-mort en mission d'interdiction dans chaque système solaire frontière. Prenez soin de les poster dans des systèmes qui vous sont alliés ou neutres, à l'extrême rigueur, sans ça vos vaisseaux feront des attaques automatiques sur chaque planète ennemie dès que celle-ci aura produit un malheureux vaisseau. Et si vous vous lancez dans une attaque en règle de tout vaisseau posté en orbite autour de son monde d'origine, vous risquez d'y laisser des plumes.

LES RISQUES DU MÉTIER DE CONQUÉRANT

Pour finir, il faudra que vous surveilliez bien l'état de vos installations et le niveau de compétence de votre personnel exécutant ; vous ne serez jamais à l'abri d'une fourberie de vos adversaires. Faites en sorte qu'il y ait un certain roulement chez vos conseillers, cela vous permettra d'obtenir un réservoir de personnalités compétentes. De plus, le fait de vérifier qui est encore à sa place et dans quel état, vous permettra de faire le bilan des tentatives d'assassinat.

Enfin, et pour en finir avec les bons vieux adages, dites-vous bien que les amis de vos amis sont vos ennemis. Quand un type viendra vous smasher une planète, il y a de grandes chances pour qu'un de vos alliés s'installe tranquillement sur les ruines de votre ancien monde. Si cet épisode douloureux de l'existence vous arrive, prenez note de la gueule de l'empire qui s'installe systématiquement sur vos anciennes colonies, et lancez une opération d'acquisition de planètes contre cet incongru. Notez que vous pouvez très bien lancer des opérations spéciales contre un allié en conservant de bons rapports avec lui.

Pete Boule

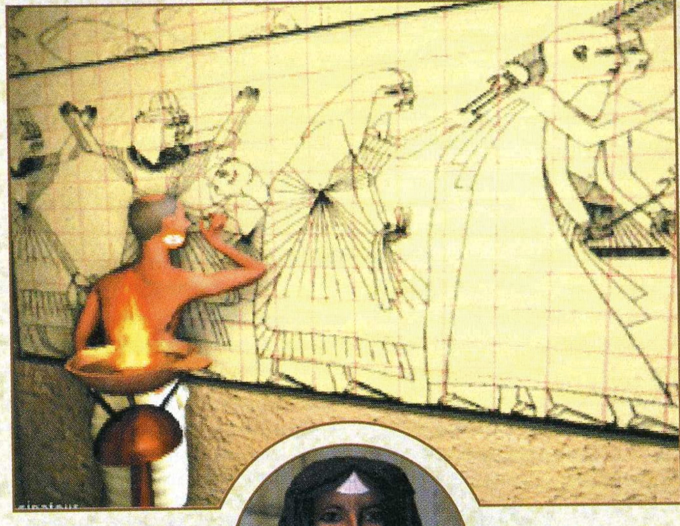




Une fois que vous aurez tout découvert, coupez vos fonds pour la recherche, ils seront désormais inutiles dans ce département, et en plus ils profiteront davantage à la bonne gestion de votre empire.
PHOTO 1 : Dès que les hostilités seront ouvertes, n'hésitez pas à lancer vos opérations douteuses de réquisition de planètes ennemies, et ce dès le début du jeu.
PHOTO 2 : Voici ce qui restera de vous et de votre espèce en cas de conquête foireuse...

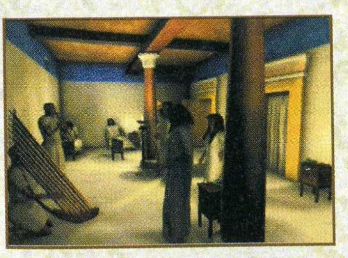
Egypte 1156 av. J-C
L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE

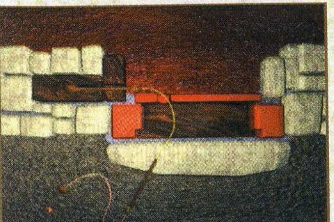
Tout petit, vous aimiez toucher tout ce qui traînait à votre portée. Je suis même sûre que vous renifliez les objets que vous attrapiez, histoire de vous imprégner. Un futur chien détective, quoi. Eh bien, vous allez enfin pouvoir vous réaliser. Dans cette atmosphère d'ombre et de lumière, il faut un sacré flair de grand chien pour parvenir à découvrir les indices qui mènent au coupable. Sachez garder votre truffe humide.



LA TOMBE ROYALE

Utiliser la torche sur l'entrée de la tombe. Avancer et prendre une planche qui se trouve derrière soi. Sur l'arrière gauche, observer le cartouche de Séthi Ier. Poursuivre la progression et observer des niches de chaque côté d'une porte. Deux indices apparaissent alors : le nœud-Tit et le pilier Djed. Avancer ensuite jusque dans une salle en utilisant la planche (fosse béante !). Dans cette salle, observer le premier pilier, un indice apparaît : Ptah, appliquer le message codé sur le personnage de droite (Ptah), le message se complète. Aller dans la salle contiguë, avancer jusqu'au fond et prendre le bâton appuyé contre une colonne. Retourner dans la salle précédente et descendre l'escalier. Traverser une salle. Aller dans la grande salle au fond. Longer le mur de droite et entrer par une ouverture dans la pierre. Utiliser le bâton sur le serpent. Ramasser une amulette. Sortir et se diriger vers les deux hommes. Dans la fosse à cailloux, retirer 3 pierres et prendre l'ostracon. Aller voir les hommes et leur parler. Montrer l'ostracon et l'amulette (plusieurs fois) au scribe de la tombe qui remet une bague (sauf-conduit pour le village des ouvriers). Aller de l'autre côté de cette salle où se trouvent les deux hommes et scruter le haut des murs (indice : cosmogonie égyptienne). Refaire le chemin dans l'autre sens pour rejoindre Montoumès à la sortie de la tombe.





ARRIVÉE AU VILLAGE DES OUVRIERS

Prendre la liste d'appel sur laquelle se trouve le nom d'Hori.

Parler à Pentaour (le gardien). Lui montrer la bague. Frapper à toutes les portes. Discuter avec un ouvrier qui vous précise que le nom de l'ouvrier que vous recherchez - Hori - est indiqué au-dessus de sa porte. Entrer dans une maison plus loin, et avancer. A gauche, entrer et observer un chevet gravé. Appliquer le message codé sur ce chevet, un indice apparaît : Pedjet - arc. A droite, au fond, prendre une étoupe et un allume-feu (qui ne constituent qu'un seul objet). Sortir de la maison. Avancer deux fois tout droit puis à gauche, entrer dans une ruelle, prendre l'échelle. Poursuivre son chemin jusqu'à trouver une cabaretière devant deux portes, dont celle d'Hori. Placer l'échelle sur le mur à gauche de la porte d'Hori (marquée). Rassurer la dame en lui offrant la bague confiée par le scribe. Elle disparaît. Grimper à l'échelle. Entrer en face. Observer le lit. Apercevoir les ostraca et remettre l'ostracon que vous détenez avec ceux-ci. Dans la pièce suivante : à gauche, une niche, déplacer la statuette et prendre le vase d'argent. Sur la banquette, déplacer la natte sombre et entrer. Hori git au fond d'une cave. Prendre à sa ceinture un papyrus du collier à 7 nœuds. Retourner dans la pièce en désordre, aller vers un panier cylindrique, l'ouvrir et observer un fragment d'amulette. Le compléter avec celui que vous détenez. Sortir. Aller chez le menuisier en passant à gauche de l'échelle (le menuisier est un vieillard que l'on rencontre si l'on tourne un peu dans le village avant de trouver la maison d'Hori !)

Sa porte est en renfoncement, et on ne peut pas aller plus loin dans la ruelle. Prendre la chevillette dissimulée sur le chambranle de la porte. Utiliser la chevillette sur le fil qui verrouille la porte. Actionner plusieurs fois. La porte s'ouvre. Entrer et prendre la lampe qui se trouve face à vous. Entrer et cliquer sur la lampe dans l'inventaire avant de pénétrer dans la pièce sombre, à gauche. Prendre le coffre à oushebtis. Ressortir (à droite, cliquer deux fois, puis encore à droite pour rejoindre la rueile principale. Avancer une fois puis tourner à gauche, avancer et frapper à une porte sur la gauche, entrer. Discuter avec Montoumès et Imennakht. Montrer le coffre à Montoumès et s'étendre sur la natte. Admirer la scène.

ATELIER DES EMBAUMEURS

Aller au fond à gauche et frapper à la porte. Un embaumeur ouvre, lui remettre le coffre. Il s'en va, en profiter pour entrer jusque dans une salle où des corps reposent dans le natron. Le deuxième corps sur la gauche porte un collier que l'on peut prendre à l'aide du papyrus du collier à 7 nœuds. Discuter avec l'embaumeur (agressif !). Prendre l'argent et aller dans la salle suivante. Subir l'épreuve des amulettes en rapport avec les méfaits de Seth. Choisir : l'œil Oudjat, le nœud Tit, la colonne Ouadj et le pilier Djed en les ajoutant à l'inventaire. Les placer : haut-gauche : Oeil ; haut-droit : Nœud ; Bas-gauche : colonne et pilier en bas-droite.

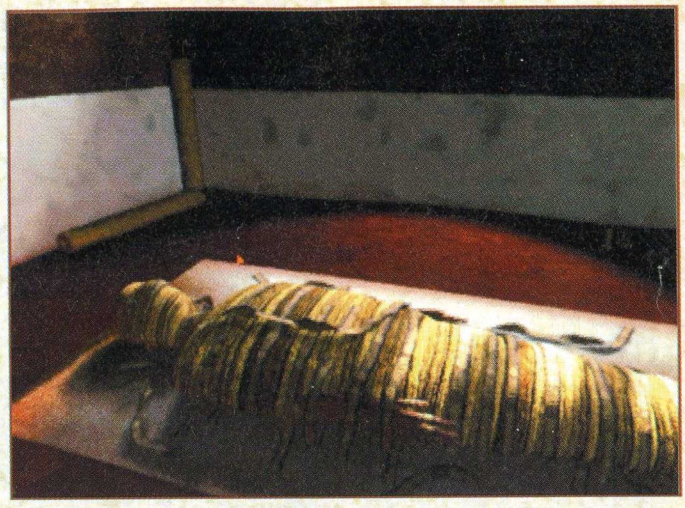
Aller dans la salle voisine. Observer le haut du sarcophage vert, appliquer le message codé sur l'indice "Héri" qui apparaît. NE PAS PRENDRE LE VASE EN OR ! Sortir (fond à gauche). Accompagner la cérémonie (admirer la scène !) Ramosé est enseveli avec le noble et le butin !!

LA TOMBE DU NOBLE

Utiliser l'allume-feu et l'étoupe sur la lampe sur pied. Prendre un boomerang et un couteau sur une chaise à gauche. Pour sortir, se retourner face à la paroi et utiliser le couteau sur la terre (on devine une "porte"). Entrer dans la galerie. Discuter avec le dessinateur. Sur les fresques, observer l'indice du chat à boucle d'oreille. Sortir de la tombe. A droite, discuter avec la vieille dame. Choisir la case 8 et appliquer le message codé sur le hiéroglyphe. L'indice "Néfer" apparaît. Eventuellement, aller vers le mur du fond et observer le dessin du jeu de Senet. Retourner vers la dame et lui remettre le message codé.

CHEZ PANÉHESY

Discuter avec le gardien. Se présenter sous le faux nom d'Ahmosé et ne pas se tromper sur le nom de Panéhesy. Corrompre le gardien avec les deux debens. Avancer et aller à droite vers un parc (deuxième porte). Entrer dans le parc. Prendre le boomerang et viser en face, vers le fond à droite du jardin. Recommencer en visant



le coin supérieur droit du bassin jusqu'à ce qu'un archer soit touché. Aller à gauche et entrer par la porte. On voit un chat sur le seuil. Aller à droite vers les portes du fond. Entrer et parcourir plusieurs fois les pièces pour trouver une perruque, un collier, une tunique et un tube à Kohol. Prendre un miroir dans l'une des pièces et mettre la perruque et le Kohol. L'esclave près de l'escalier se chargera de vous mettre le collier. Entrer par la porte qui se trouve à gauche de l'esclave et prendre un bol de lait à terre. Sortir et prendre la première à droite et entrer dans la pièce du fond. Placer le bol au sol, un chat entre. Cliquer sur le chat, prendre l'anneau ouvert et utiliser cet anneau sur le mur du fond (trace grise). Un coffre s'ouvre, prendre la lettre et le carré d'ivoire. Rejoindre les convives en prenant l'escalier que garde l'esclave. Entrer dans la grande salle où sont les convives et aller sur la terrasse par le rideau. Aller à la table du jeu de Senet. Compléter avec le carré en ivoire et cliquer successivement sur les cases suivantes : Heri, Pedjet, Ptah et Nefer. Un tiroir s'ouvre. Prendre le plan de la salle hypostyle du temple d'Amon Re. Jouer au Senet avec Panéhesy. Gagner (voir les règles du jeu dans la doc.). S'enfuir en passant entre les deux personnages en face (aller vers les toits).

AU TEMPLE

Discuter à plusieurs reprises avec Aamerout, fille du premier serviteur d'Amon. Se diriger vers le fond (il n'y a personne). Entrer dans le temple. Rejoindre le "coin" au fond à gauche. On aperçoit une partie du mur éclairée. Ne pas entrer tout de suite. Rebrousser chemin en longeant le mur, passer devant le doyen du portail, aller au fond, avancer d'une colonnade à droite et scruter le pied de l'avant-dernière colonne. A la base de cette colonne (et contrairement à toutes les autres), une petite pierre presque rouge, cliquer et prendre la partie du collier pectoral du coupable. Retourner à la partie de mur éclairée de l'autre côté et entrer. Monter sur les toits et parler au Prêtre horologue. Se servir de l'instrument en maintenant la position d'origine. Retourner dans le temple. Avancer une fois dans l'escalier et rejoindre l'horologue qui se trouve sur la gauche. Parler. Vérifier avec la vasque. L'horologue, intrigué, s'éclipse. En profiter pour vider la vasque avec le bol situé non loin. Avec le couteau, gratter le petit amas au fond de la vasque. Un pendentif pectoral de Séthi Ier apparaît. Le prendre et descendre vite dans le temple. Discuter avec Aamerout... ou attendre. Admirer la scène, encore ! Dénouement : écouter et s'approcher de Ptahnefer, utiliser les deux parties de collier sur lui. ET ADMIRER.... la fin.



SOLUTION Journeyman Pr

Aujourd'hui, vous allez faire un tour dans les tréfonds de notre histoire. Citée mycénienne, village andin et lamasserie sont au programme. Vous remarquerez l'absence de nains de jardin et de pingouins, ce qui ne se justifie aucunement - je n'ai pas peur de le déclarer à haute voix à la face des programmeurs ! C'est de la discrimination !



Attention, à chaque personnage rencontré, pensez à capturer son image pour pouvoir vous déguiser. Je ne vous le redirai pas deux fois, foi de pingouin.

À LA POURSUITE DE MICHÈLE, LA REBELLE AUX GRANDS YEUX

PREMIER CODE TEMPOREL : LA DESTRUCTION D'ATLANTIS

Prenez la direction du moulin à vent. Vous trouvez la combinaison de l'agent temporel 3. Continuez le chemin en direction de la mer. Après avoir sauté de pierre en pierre, vous arrivez sur un chemin de pierre. À son bout, vous trouvez une échelle de corde. Vous remarquez au loin, en zoomant, une personne qui n'est pas inconnue de vos services. Revenez au moulin. Allez à l'intérieur et accrochez la corde aux marches d'escalier. Grimpez et passez par la trappe puis par l'échelle de bois pour atteindre le sommet du moulin. Vous trouvez le code temporel laissé par l'agent 3 à votre gauche. Traversez le temps pour joindre la seconde date que vous possédez.

SECOND CODE TEMPOREL : LA FIN DE L'EL DORADO

À l'intérieur du puits, déplacez la pierre affleurant à la surface de l'eau. Puis appuyez sur la barre pour mettre en route le mécanisme. Sortez, prenez la poignée d'enroulement de la corde du puits. Suivez la route jusqu'à l'intersection. Prenez à gauche. En farfouillant dans les décombres autour de la maison, vous trouvez un panier. Revenez à l'intersection et prenez l'autre direction. Les ballons semblent hors de portée. Allez au ballon de gauche. Utilisez la poignée pour ramener le ballon à votre hauteur. Mettez le panier pour remplacer la nacelle.
Après y avoir grimpé, repérez une corde comportant un crochet. Elle est légèrement à droite. Vous l'apercevez en zoomant dessus. Prenez-la pour passer au ballon voisin. Relevez le code inscrit dans la nacelle.



TROISIÈME CODE TEMPOREL : SHANGRI-LA SOUS LA NEIGE

Ne rentrez pas tout de suite dans le bâtiment écroulé. Descendez à droite vers le cadavre. Vous trouvez un bâton en bois et une roue de commande à moitié enfouie dans la neige. Remontez pour pénétrer dans le bâtiment. À droite, vous voyez une série d'engrenage dont il manque la commande. Placez celle que vous avez trouvée sur le plus petit engrenage. Allez à la porte principale et utilisez le pont pour descendre. Sur la droite, ouvrez une fenêtre avec le bâton. Pénétrez dans la pièce et dirigez-vous vers le Bouddha. Vous pouvez grimper sur sa tête pour rejoindre une corniche. Vous voyez le troisième code inscrit dans la neige sur votre gauche.

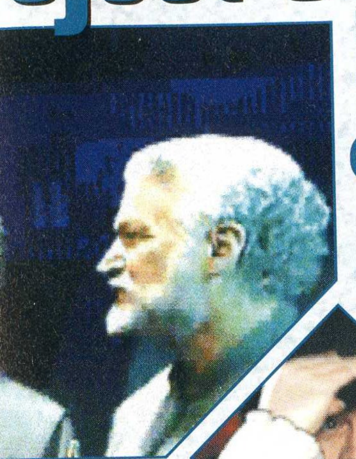
RECHERCHE DU PREMIER TALISMAN DANS ATLANTIS

LE QUAI DES BRUMES SANS BRUME

Vous arrivez au sommet du moulin à vent. En faisant le tour, vous apercevez une aile à la voile déchirée. Descendez par la trappe. À droite, prenez les pignons sur le sol. Passez par la gauche pour les placer dans le mécanisme. Donnez des tours de manivelle jusqu'à ce que la voile déchirée se positionne à la fenêtre. Montez dessus, retournez-vous pour donner un tour de manivelle sans descendre de votre perchoir. Empruntez les remparts

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

roject 3



pour grimper sur le mât de la grue. Rejoignez celui du bateau et descendez par le cordage. Prenez le bout de tissu qui traîne. Un petit peu plus loin, vous récupérez une gaffe. Rejoignez le quai. Allez voir le mendiant à gauche. Capturez son image. Allez voir le capitaine sur le bateau en vous déguisant en mendiant pour obtenir de l'argent. Repartez sur le quai. Déguisez-vous en capitaine pour discuter avec le passeur. Demandez-lui de vous amener au temple. N'hésitez pas à le payer.

BESOIN D'UN MÉDAILLON POUR CIRCONVENIR LE GARDE

Au temple, discutez avec le garde. Vous avez besoin d'un médaillon pour rentrer. Aller voir le vendeur d'huile en demandant au passeur de vous y amener. Sur le quai, prenez à droite et suivez le chemin jusqu'à l'entrée du magasin. Discutez avec la belle jeune femme. Allez voir son frère le potier qui habite à côté. Prenez l'aspect de la belle. Dites-lui que vous vous occuperez des vases. A droite, sur une petite table, vous trouvez un mécanisme qui permet d'obtenir de l'argile. Actionnez-le et prenez l'argile qui en tombe. Regardez autour de vous. Sur une autre table récupérez une amphore et un bol. Repartez voir la sœur. En chemin, à droite des olives qui sèchent, derrière un pilier, vous voyez un pot. Prenez l'huile d'olive qu'il y a à l'intérieur avec le bol. Quand vous rentrez chez la vendeuse, vous observez des jarres à votre gauche. Une d'entre elles comporte la reproduction de médaillon. Utilisez l'argile dessus et repartez.



UN TOUR DANS LES ANDES POUR UN INGRÉDIENT RARE

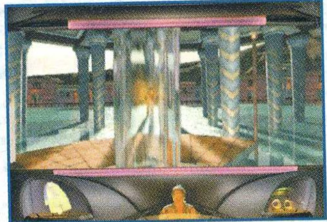
Prenez la seconde coordonnée temporelle pour vous retrouver à l'El Dorado. Allez à gauche. Derrière le puits, un jeune garçon dort. Capturez son image. Revenez à l'intersection. Rejoignez les ballons. Prenez celui de gauche. À votre arrivée, grimpez les escaliers jusqu'au bout. Dans la pièce où vous entrez, un homme est en train de peindre. À gauche, dans les paniers, vous trouvez une feuille d'or. Après l'avoir prise, revenez chez le potier à Atlantis. Placez l'argile dans le four (à gauche de la pièce). Mettez la feuille d'or dessus. Donnez un tour de volant. Vous avez maintenant un faux sceau impeccable.



LE TEMPLE OU COMMENT SE GUÉRIR DÉFINITIVEMENT

Partez le montrer au garde en vous déguisant en potier ou en vendeuse d'huile. Après avoir obtenu son autorisation, demandez au passeur de vous conduire. À l'intérieur du temple, rejoignez le bassin central. Remplissez votre amphore avec son eau. Repartez direction le moulin à vent.







UNE FUITE CIRCONSPECTE POUR UN FAUX PLOMBIER

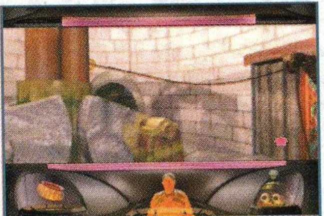
Prenez l'aspect du capitaine pour parler au gardien. Repartez aux docks. Allez voir le capitaine



SOLUTION JOURNEYMAN PROJECT 3









comme simple mendiant, puis le mendiant comme capitaine. Répondez à sa question par «va peut-être pleuvoir». Allez au moulin. Toujours en tant que capitaine, discutez avec le gardien. Quand il est parti, fouillez la pièce d'entrée. Dans un coffre, vous voyez un plan. Observez-le pour découvrir l'emplacement d'un passage secret. Revenez dans l'autre salle. À côté de la porte, vous voyez une corde attachée. Prenez l'extrémité libre pour la fixer à un anneau sur le poteau de soutien (la corde s'illumine quand vous la passez au bon endroit). Tournez la poignée du mécanisme. Une dalle se relève. Essayez d'emprunter le passage. Revenez aux docks. Le mendiant a disparu. Prenez-lui sa sébile. Partez au temple en passant à nouveau par le garde (pensez à soigner votre aspect personnel). Faites le tour du bassin. Fermez la trappe d'où provient l'eau. Repartez au moulin.

ENFIN LE 1ER ARTEFACT

Ouvrez à nouveau le passage secret et prenez-le. Vous arrivez dans un bassin. Montez sur le rebord en passant par l'échelle. Déguisez-vous en mendiant. Allez à gauche pour discuter avec la personne qui s'y trouve. Elle finit par vous donner un médaillon. Continuez sur la gauche. Vous voyez un mécanisme incomplet. Le médaillon y trouve sa place. Cliquez dessus pour le mettre en route. Partez à droite et grimpez les escaliers jusqu'à l'air libre. Ouvrez le clapet d'arrivée d'eau que vous aviez fermé. Prenez l'artefact qui apparaît.

RECHERCHE DU SECOND TALISMAN DANS EL DORADO

Allez à la troisième coordonnée temporelle pour faire un voyage éclair dans les montagnes de l'Himalaya.

VISITE CHEZ NOS VOISINS DE L'EST

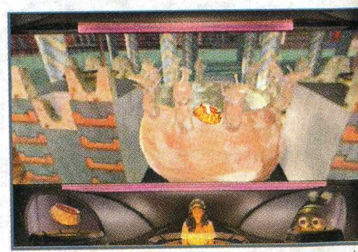
À votre arrivée, vous voyez à droite une forme agenouillée. Allez vers elle. Capturez son image. Traversez le pont, regardez le bouddha vert à droite. Lisez les inscriptions qui se trouvent dessus et sur le mur. Allez à gauche. Une trappe est fermée par un crochet intérieur. Utilisez la gaffe pour l'ouvrir. Entrez par l'ouverture. Allez au bout du tunnel. Prenez à gauche, puis tout droit pour parvenir dans une pièce éclairée. Grimpez à l'échelle. Faites le tour de l'arbre pour accéder à une plate-forme. Vous y trouvez un couteau et une carte. Revenez dans les Andes. Discutez avec le peintre. Redescendez les escaliers. À l'intersection, allez à droite. Prenez l'aspect du peintre. Suivez le chemin tout droit jusqu'à ce qu'un garde vous arrête. Revenez en arrière au bout du muret de gauche. À son bout, vous avez une ouverture où vous pouvez vous glisser.

UN GARDE VOLANT SANS AILES

Avec le couteau, coupez la corde du ballon qui est juste derrière le garde. Vous pouvez maintenant passer. Transformez-vous en jeune garçon et avancez. Passez l'entrée et prenez le couloir à droite. Un guerrier vous arrête, mais le sorcier intervient. Discutez avec lui et répondez oui à sa question. Capturez son image pour aller voir le jeune garçon à côté du puits sous cette nouvelle forme. Parlez avec lui, dites-lui que vous avez besoin du talisman pour une cérémonie.

DES LIGNES SUR LES MONTAGNES

Repartez chez le chaman, mais dirigez-vous cette fois-ci dans le couloir de gauche. Grimpez dans la nacelle et servez-vous du talisman sur la pointe qui est en son centre. Regardez le paysage qui s'étend sous vos pieds. Relevez les figures dans l'ordre au sommet du bâtiment (**voir photo1**) et observez la piscine un peu au-dessus. Redescendez. Dirigez-vous vers la salle où dessine le peintre.





JEU DE TÊTE POUR UN 2E ARTEFACT

Ne tournez pas à gauche pour vous y rendre en montant les escaliers, continuez tout droit. Vous arrivez dans un chemin en terre. À son bout, tournez à droite, et continuez tout droit. Observez le sol au niveau de la piscine. Placez le talisman à l'emplacement vide. Le bassin se vide. Descendez les marches et observez les murs. Pour le premier mur à gauche, appuyez sur la cinquième tête, puis pour le second mur à gauche encore cinquième tête. Tournez-vous, actionnez la troisième tête puis la première tête du dernier mur. Remontez les escaliers, enlevez le talisman. Descendez pour pénétrer dans le passage secret. Allez au fond et prenez le cône qui apparaît quand vous cliquez sur le piédestal.

RECHERCHE DU TROISIÈME TALISMAN DANS L'HIMALAYA

Dans la serre, parlez avec le jardinier. Repartez par le tunnel.

DES PRIÈRES ET DES LIVRES

À la première intersection, prenez le chemin de gauche. Suivez-le sans toucher aux leviers. Montez aux barreaux. Vous êtes dans le hall de prière. Prenez l'aspect du jardinier. Discutez avec le lama. Sortez du temple par la porte et allez à gauche. Descendez les escaliers. Vous apercevez un groupe de tentes à gauche. Prenez la forme du lama. Parlez au khan (l'homme qui lit dans la tente). Repartez au hall de prière en prenant la forme du khan. Discutez avec le lama et ressortez.

UN BOUDDHA BLANC À L'OREILLE FINE

Allez à gauche et descendez les escaliers. Continuez tout droit. Sur votre gauche, vous apercevez la porte du temple. Entrez dedans. Traversez le couloir pour passer la seconde porte. Prenez à droite et observez la tapisserie en face de vous. Arthur vous donne une explication pour chaque figure du cercle. Descendez les escaliers de bois. Faites le tour de l'alcôve. Vous voyez un Bouddha blanc. Ressortez de la pièce. Dans le couloir, regardez le bouddha et les inscriptions qui entourent son socle. Retournez-vous. Mettez l'huile d'olive sur la roue grinçante. Arthur vous donne le son de chacune des roues. Jouez OM MA NI PA DE HUM. Une pierre blanche apparaît dans la main du bouddha derrière vous. Prenez-la et allez la déposer dans la main du Bouddha blanc dans la salle à côté. Grimpez les escaliers. Regardez le Bouddha.

UN VOL JUSTIFIÉ

Partez au hall de prière. Descendez par le tunnel. Suivez-le jusqu'à apercevoir le troisième symbole sur le mur. Actionnez alors le levier derrière vous. Prenez le nouveau tunnel et continuez tout droit. Montez le long des barreaux. Prenez l'épée sur la gauche sans sortir du tunnel. Revenez au hall de prière. Allez à la tente du khan. Dirigez-vous vers le Bouddha rouge. Mettez-lui l'épée dans la main. Prenez la pierre rouge qui apparaît.

JOUER AU JARDINIER

Allez sous le jardin en passant par les tunnels. Arrosez les racines avec l'eau soignante. Prenez l'échelle. Montez sur la plate-forme. Prenez un fruit. Mettez-le entre les mains du Bouddha qui se trouve dans la même pièce. Récupérez la pierre.

L'ENFER ICI BAS

Repartez dans les tunnels. Allez à la pièce représentant l'enfer sur la carte. Lisez les inscriptions sur le mur où est peint le squelette. Fermez les portes des tunnels comme décrit sur la carte (**voir photo2**) . Revenez à la pièce. Prenez la pierre qui remplace le Bouddha.

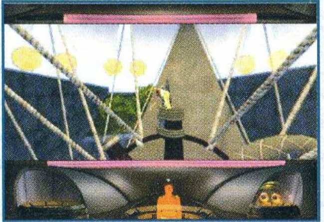
BLEU COMME LE CIEL ET VERT COMME L'IGNORANCE

Partez au hall à prière. Discutez avec le lama du temple et posez-lui des questions sur le royaume des animaux. Il vous donne un livre. Profitez-en pour déposer la sébile du mendiant entre les mains du Bouddha bleu qui se trouve dans la pièce. Récupérez la pierre.

Partez rejoindre le Bouddha vert (à côté du pont à l'extérieur). Placez-lui le livre entre les mains. Récupérez la pierre.

Revenez au temple. Mettez les pierres dans les mains des Bouddha aux couleurs correspondantes. Montez les dernières marches dorées qui apparaissent.





Regardez les peintures sur les murs et prenez le dernier talisman.

Sortez, passez par le pont pour aller voir le voyageur priant dans la neige. Dépouillez-vous de votre déguisement pour lui apparaître en combinaison. Donnez-lui le dernier artefact.

RETOUR CHEZ SOI POUR UNE DERNIÈRE ÉPREUVE

Pour résoudre le puzzle, vous devez tourner les pyramides (un cercle doit apparaître à la place de la main). Tournez la pyramide supérieure en cliquant sur son coin droit une fois, puis sur la pyramide de gauche en cliquant une fois sur le coin supérieure. Enfin, sur la pyramide de gauche, cliquez une fois sur le coin supérieur, deux fois sur le coin de droite, deux fois sur le coin de gauche et pour finir une fois sur le coin de droite.

Appréciez maintenant votre récompense.

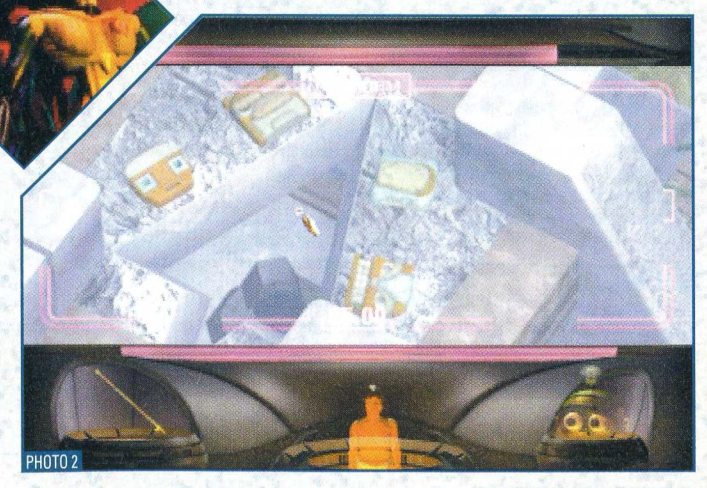


PHOTO 2

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Combien d'heures, de jours, passés à chercher une clé introuvable ? La réponse d'une tortueuse énigme, ou le rusé moyen de réparer un foutu vaisseau alien... Stop ! Déposez votre peau de héros au vestiaire. Passez à l'auberge d'En détresse. Vous y trouverez hydromel à volonté et réponse à vos questions. C'est également là que vous aiderez frères et sœurs d'armes en difficulté. Ecrivez à : En Détresse, "Au sanglier bleu", 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.



RIDDLE OF MASTER LU (PC-CD)

Je suis coincé à la fin du jeu. J'ai passé les deux premières épreuves du tombeau (fléchettes, porte broyeuse), mais la dalle tournante me cause toujours un problème. J'ai réussi à faire passer ma compagne de l'autre côté. Je possède une pelle, un carnet. Aidez-moi.

Réf. : n° 9101, Mr Nobody

KING QUEST 6 (PC-CD)

Je possède King's Quest 6 en version anglaise et suis bloqué sur "Isle of the Sacred Mountain" (île de la Montagne sacrée). Sur le mur du rocher sont inscrits ces quatre mots : Ignorance, Kills, Wisdom, Elevates. Que dois-je faire ! Merci à celui qui m'aidera.

Réf.: n° 9102, Thomas

FULL THROTTLE (PC-CD)

Je suis bloqué. Je passe des heures à chercher la solution, mais je ne trouve pas. Voici mon problème : dans Full Throttle, après la course de démolition, Maureen a volé, avec sa bande, la bécane qu'elle avait retapée avec son père. Il faut retrouver une clé cachée dans la moto, pour ouvrir le coffre de Corley et avoir ses dernières volontés. Bref, je ne trouve pas la clé. Au secours, help me.

Réf.: n°9103, Max

MEN IN BLACK (PC-CD)

J'ai un gros problème pour avancer dans Men in Black. Une fois dans l'Arctique (Mission 1), je ne sais plus quoi faire... Récapitulatif : j'ai trouvé la fiole de sang, le piolet, la carte du dortoir, la fusée de détresse, les grands et petits médikits, j'ai tué le médecin, deux autres hommes et un extra-terrestre, et je survis grâce à mon injecteur. Mais rien à faire, je ne sais même plus comment en sortir... Que dois-je faire, aidez-moi ! Merci d'avance.

Réf.: n° 9105, Julien

TITANIC (PC-CD)

Je suis bloqué dans Titanic, cette &@!è{^# de poupée russe me résiste. Y a-t-il une subtilité pour en venir à bout, ou faut-il simplement essayer toutes les possibilités ? Que faut-il faire ? Autre question : est-il normal que le jeu ne soit pas en plein écran ? Merci d'avance pour votre aide.

Réf.: n° 9106, Ants Jedi

SIMON THE SORCERER 2 (PC-CD)

Comment doit-on exactement s'y prendre pour faire fonctionner la machine du savant avec les animaux : la tortue électrique et les vers luisants ? Est-ce bien ainsi que Simon obtiendra la lumière dont il a besoin pour franchir les égouts et accéder au marais ? Mille mercis à ceux et celles qui voudront bien nous dépanner.

Réf.: n° 9107, JMR

WOODRUFF (PC-CD)

J'ai quelques problèmes dans le jeu Woodruff. Voici les questions : comment faire pour récupérer le cerf-volant Bouzouf ? Comment obtenir de l'eau ? De quelle manière raisonner le professeur Tourneboule et récupérer la syllabe prise par l'autiste ? Où est la syllabe du temps dont le vieux sage ne veut pas me dire s'il l'a ? Ou récupérer des dents pour la photo ? J'espère que vous pourrez m'aider à résoudre au moins deux ou trois de ces énigmes. Je vous en remercie d'avance.

Réf.: n° 9108, Un Bouzouk perdu.

DEUS, DARK FORCES (PC-CD)

Je suis archi-nul à DEUS, d'accord, mais là, ça fait quand même un bout de temps que je suis planté, et au début en plus. Je suis arrivé jusqu'à un village cannibale, non sans heurts. Mais là, je suis attaqué en même temps par un homme qui me tire dessus à l'arc et un autre qui m'attaque à la lance. Je n'arrive jamais à survivre et j'aimerais savoir si je suis sur le bon chemin (et avoir quelque aide sur la suite du jeu).
J'en ai marre, sortez-moi de là, SVP. Dark Forces a beau être vieux, il n'a toujours rien perdu comme doom-like à la sauce aventure. Le problème est que je suis bloqué au dernier niveau après avoir placé les deux premières charges. Je ne puis trouver le troisième emplacement. Comment y arriver ? J'ai aussi entendu dire qu'on pouvait trouver un sabre-laser. Est-ce vrai ? Si oui, où est-il caché ? Au secours.

Réf.: n° 9104, Logan Kenoby

! Réponses

BIOFORGE (PC-CD)

Réf.: n° 8301, n° 8701, Juju, Olivier

Courage les gars, je pense que cette aide devrait vous tirer tous deux d'affaire. Vos appels à l'aide font référence à la partie en extérieur du jeu. Pour ce qui est de la porte impossible à ouvrir, c'est certainement celle qu'il faut dynamiter. Pas la peine de se prendre la tête à chercher des codes, chiffres ou mots de passe, il faut employer la manière forte ! Voici comment faire : une fois le robot de sécurité buté, ouvrez la porte (allumer toutes les cases sauf celle du centre), enfin l'extérieur ! Prendre l'ascenceur de droite. A présent, il faut courir jusqu'au bout du ponton et ne pas tourner à droite. Sauter sur les deux blocs de pierre en dessous, puis employer le cube extra-terrestre

éléporteur. On doit alors atteindre les restes d'un des deux vaisseaux que vous avez descendus au canon auparavant. Dans le vaisseau, dégommez-moi ce marine à la noix et récupérez son arme et son boîtier de commande. Avec le boîtier, ouvrez la porte d'où l'adversaire a surgi. Chouette ! De l'armement lourd ! A présent, il faut employer le lance-missiles pour se débarrasser du monstre qui rôde dans les marais. On a deux missiles pour ça : un tir pour l'attirer, un pour l'exploser et un troisième en cas d'échec). A présent, sortir de l'épave et aller au missile sur le sol. Examinez-le. Lex trouve une charge explosive utilisable. Dévisser l'ogive, elle servira à faire sauter la fameuse porte. Attention, il y a un timing serré à mettre en œuvre... Dès que vous aurez la bombe en main, foncez sous l'aile du vaisseau. Passez par les pierres carrées en utilisant le cube téléporteur pour arriver à la passerelle. Courir à droite, entrer dans le tunnel de gauche et... Pfuii... mettre la charge explosive à côté de la porte. Arrangez-vous pour être à bonne distance, quand la porte sautera. Entrez par la brèche que vous avez créée. Detruisez la créature volante. Le docteur Escher est par terre, blessée. Soignez-la avec le kit médical, elle vous donnera son traducteur (utile pour la pièce bleue). Bonne chance pour la suite.

Thomas B.

WARCRAFT 2 (PC-CD)

Réf.: n° 8901, Sam

Pour créer une carte avec un ennemi faisant des attaques navales (ou aériennes), il y a une règle à respecter : il faut lui laisser une grande place pour son développement. En effet, l'IA est programmée pour construire des bâtiments relativement éloignés les uns des autres et dans un certain ordre (Town Hall, Ferme(s), Scierie, Caserne, Forge et enfin Port et tout le reste). Si tu lui laisses un petit territoire pour se développer, elle va logiquement (logique d'ordinateur) s'arrêter dès qu'elle n'aura plus assez de place. Tous les bâtiments (sauf les tours et les fermes) devant être construits à une certaine distance les uns des autres (environ 3 cases), l'ennemi peut donc - comme ce fut manifestement le cas pour toi - arrêter de se développer après l'édification d'une scierie et de quelques fermes, faute de place pour placer d'autres bâtiments. Parfois, de petits détails apparemment anodins changent la stratégie de l'ordinateur du tout au tout. Apporte quelques modifications puis essaie à nouveau ta carte. Enfin, il semblerait que donner beaucoup d'espace à l'ordinateur accélère son développement et que l'attaquer le stimule et le rend plus offensif.

Ghatanothoa

LANDS OF LORE 2 (PC-CD)

Réf.: n° 8902, Gilles

Dans le temple Huline, il faut déplacer le corps du vieux prêtre Huline dans la première salle à l'ouest où tu peux voir deux autels. Dépose le corps sur l'autel central. Dans les récipients sur le second autel, dépose une feuille d'aloès d'un côté, et de la peinture poison de l'autre côté. Le corps disparaît. Va dans la salle avec les tapis roulants. Tu devrais y voir une sorte de table avec un bouton à côté, ainsi qu'une caisse pas très loin. Appuie sur le bouton pour faire réapparaître le corps sur la table. Insère la caisse derrière la première machine à tapis roulant. Dépose le corps sur le premier tapis roulant. Si tout s'est bien passé, un liquide a rempli la caisse. Prends-la et dépose-la sur le second tapis roulant. Tu trouves ensuite une statuette derrière la deuxième machine. Pas très loin de la salle des autels, il y a une petite pièce avec de nombreuses alcôves à l'intérieur desquelles se trouvent des statuettes. Une seule alcôve est vide ; il faut y mettre la statuette que tu viens de fabriquer. Tu obtiens ainsi le second fragment de cristal vert. Les cristaux sont à placer dans la balance devant la porte d'une grande salle au Sud-Ouest. Bonne chance pour la suite !

Grimzeldy

AMAZONE QUEEN (PC-CD)

Réf.: n° 8904, Clément

Ne t'occupe pas des lumières qui scintillent. Elles ne servent à rien et n'ont aucune incidence sur le jeu. Pour l'instant, la seule chose que tu as à faire au camp de la Floda est de piquer la petite monnaie planquée dans le fauteuil. Quand tu auras le disque, tu pourras revenir. Pour donner un peu de piquant à ta lotion, des abeilles feront parfaitement l'affaire. Pour les attraper, utilise l'aspirateur que tu trouveras chez Bob le marchand. Si tu as besoin d'argent, vend-lui la saucisse que te donne Sparky.

Mr Nobody

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Réf.: n° 8905, Claudia

Eh, ma chère Claudia, je vais t'aider pour ce jeu qui est un des plus difficiles que je connaisse. Il faut aller dans la salle holographique et entrer le code 5551212. Tu auras le droit à une leçon d'arts martiaux des Vulgars. Va parler à Kielbasa. A la porte de la baie des navettes, utilise la technique de pincement (icône main) sur le garde de droite (Chesbro). Je pense que tu es arrivée jusque-là. Dans la prison, prend le repas que Dorff t'apporte. Utilise les oreilles de maître Yoda avec les brochettes, ajoute les tranches de lard, la pâtisserie en forme de bras, les tubercules, le melon et les spaghettis, tu devrais obtenir une sorte de personnage. Place-le sur la banquette une fois le gardien parti. Quand Dorff revient, il te parlera, mais ne remarquera pas ta construction : il est myope comme une taupe ! Dès qu'il ne regarde pas, glisse-toi sous le chariot (icône main). Si tu n'as pas la pâtisserie, je crois qu'il faut utiliser le clavier utilisé par Dorff pour prendre le repas. Ensuite, retourne au garage à vaisseaux et cache-toi dans le renfoncement le plus proche du garde. Maintenant, utilise ta morphine avec le gâteau qu'il te reste. Met le gâteau drogué dans l'assiette de friandises de Magnum (le gros garde). Réutilise la technique des Vulgars sur Chesbro. Prend la clé et va à la cantine. Parle trois fois à Sydney. Utilise son bras avec un des boutons de la porte et appuie sur l'autre (bouton de droite). A l'intérieur du hangar, utilise les clés : l'alarme de la navette est désactivée. Cette alarme de la navette est orange, je crois. Monte à l'intérieur. Prend la notice derrière le siège et lis-la. Assied-toi et cherche le bouton qui met tout en route. Active l'ICD et entre ces données. De haut en bas : #1: Lanthanum ; #2 : Sulfer (soufre) ; #3 : Silver (argent) ; catalyseur : Néon ; Code: Lasagne. Active l'initiation du décollage et met l'œil de Sydney sur la lentille du tableau de bord. Voilà, bon vol et bon courage !

Joffrey Croft, Logan Kenoby de Morgul

MONKEY ISLAND 2 (PC-CD)

Réf.: n° 8907, Thomas

C'est très simple. Tu dois lire la partition, un verset à la fois. Quand tu as lu le verset n°1, par exemple : la tête relie les côtes ; les côtes relient les jambes ; les jambes relient les bras. Tu dois prendre les trois premières parties : TETE - COTE - JAMBES. Tu cherches cette statue et tu la pousses. Puis tu rentres dedans et tu fais de même pour chaque verset, mais sans changer de pièces.

Max

Jeux Crack

Lord Casque Noir

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

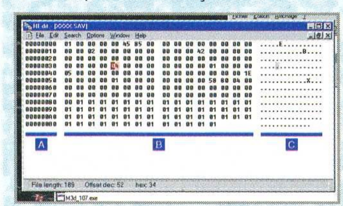
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal susnommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

Approchez, Approchez... Msieudames. Il est frais mon crack, il est beau ! Pour le jeune homme, pour la jeune femme. Cultivés en plein air, nourris au grain ! Pour le militaire, pour la bonne sœur, pour la grand-mère... et même la belle-mère ! Du crack, j'en veux. Mettez-m'en 1, 2, 3 kg... Vous aussi, sélectionnez les meilleures variétés. Envoyez vos légumes à : Jeux Crack, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. 50 F le rutabaga publié et 300 F pour les grosses citrouilles...

QUAKE 2 (PC-CD)

Tous les codes suivants se tapent en mode console (utiliser la touche petit 2, placée au-dessus de TAB) : G_unlimited_ammo 1 = Muniches infinies (à condition d'en avoir au moins une)

Give chaingun — Donne la mitrailleuse
Give hyperblaster — Donne la mitraillette à laser
Give railgun — Donne le gros truc de fourbe
Give bfg10k — Donne le BFG10000 (yark, yark !)
Name xxxx — Changer de nom en réseau

Note : pour tricher en mode multijoueur, on doit d'abord taper "+set cheat 1" en début de jeu sur la machine serveur. Voilà, on peut tricher avec les cheats.

SoUsOu & cOe

VIRTUA COP 2 (PC-CD)

Quelques aides et astuces pour VC2 :
1) Écran cache :
Si vous terminez le jeu en mode normal, un nouveau menu ("SPECIAL") apparaîtra dans "GAME SETTINGS". Vous aurez alors accès aux options suivantes :

SINGLE CLICK RELOAD — permet de recharger en un seul clic.
RANDOM MODE — les ennemis apparaissent de manière aléatoire.
MIRROR MODE — l'écran est inversé.
BIG HEAD MODE — les têtes des ennemis sont plus grosses.

Si vous terminez le jeu en mode Hard, de nouvelles options apparaîtront sur l'écran "GAME SETTINGS". Il s'agit des options "CHEAT" suivantes :

AUTO RELOAD — les armes se rechargent automatiquement.
WEAPON SELECT — permet de changer d'arme durant la partie.
WEAPON SELECT (SPECIAL) — version différente de la sélection des armes.

L'écran "GAME SETTINGS" s'obtient en appuyant sur la touche "F6" et il fait partie d'un menu Windows conventionnel.
2) Astuces diverses :
Tout comme dans le premier Virtua Cop. En tirant sur certains objets ou personnages, vous obtenez des Bonus qui peuvent être des vies supplémentaires ou des armes. Voici la plupart de leurs emplacements...

NIVEAU 1

A l'intérieur de la bijouterie, sur le mur de gauche, il y a une pancarte. Tirez dessus et vous obtiendrez une mitraillette. Dans la poubelle devant l'immeuble, vous trouverez un fusil. En éliminant l'ennemi dans l'appartement de l'immeuble, vous obtiendrez une vie. Dans la poubelle sur le chantier, il y a un pistolet automatique. Toujours dans le chantier, dans la caisse en bois, il y a une mitraillette.

NIVEAU 2

Au deuxième étage, tirez sur l'ordinateur et vous aurez le Magnum. Près de l'entrée du bateau, tirez sur l'ennemi et vous aurez une vie. En tirant sur les moniteurs de la salle de contrôle, il y a un fusil à pompe. Pour obtenir un pistolet automatique, éliminez l'ennemi qui se trouve dans la pièce où il y a un poster de Sarah (de Virtua Fighter 2).

NIVEAU 3

Pour une mitraillette, il faut éliminer l'ennemi qui apparaît après que le train est arrivé. Eliminez les ennemis du guichet et vous obtiendrez un pistolet automatique. Dans le parking, éliminez les ennemis et vous aurez une mitraillette. Dans la salle de contrôle de la base, éliminez les ennemis et vous obtiendrez un fusil à pompe. Eliminez l'ennemi qui court en arrière-plan dans la salle de contrôle pour obtenir une vie. Dans la salle de contrôle, tirez sur le gyrophare et vous aurez une mitraillette.

Dark Forces

EXHUMED (PC-CD)

Si vous avez envie d'un superbe voyage au pays des pharaons au temps de l'Egypte ancienne, alors pas de problème, il faut vous lancer dans Exhumed et entrer les codes suivants pour la carte Action Replay. Vous en aurez besoin pour surmonter les difficultés et aborder les monstres pour les foudroyer du doigt avec la main qui tue tout.
Codes pour la version complète.

+EX2217D805	VIES = 5
+EX22181AFF	ARME 2 MAGNUM =255
+EX22181CFF	ARME 3 M-60 =255
+EX22181EFF	ARME 4 LANCE FLAMMES =255
+EX221820FF	ARME 5 GRENADES =255
+EX221822FF	ARME 6 BATON COBRA =255
+EX22182463	ARME 7 MAIN = 99
+EX2217C8FF	Active Armes (1) 2 a 7
+EX2217C9FF	Active Armes (2) 2 a 7
+EX221804FF	INVINCIBILITE (1)
+EX221805FF	INVINCIBILITE (2)
+EX22180CFF	CLES (1)
+EX22180DFF	CLES (2)
+EX22181005	MAGIC COEUR = 5
+EX22181105	MAGIC SCARABE = 5
+EX22181205	MAGIC FLAMME = 5
+EX22181305	MAGIC MAIN = 5
+EX22181405	MAGIC INVISIBLE = 5
+EX22181505	MAGIC MASQUE = 5
+EX2217F8FF	HEALT (1)
+EX2217F903	HEALT (2) = 100%
+EX22180EFF	MAGIC (1)
+EX22180F03	MAGIC (2) = 100%

André

REX BLADE (PC-CD)

Tapez les codes suivants pendant le jeu :

LORDNECRON	accès à tout
ERELEV	passer au niveau suivant
ERELIF	vie au maximum
EREAMO	plus de munitions
EREKEY	toutes les clés

Francis

DARK EARTH (PC-CD)

J'écris juste pour ajouter quelques éléments à la soluce de Pete Boule du mois de décembre pour ce superbe jeu qu'est Dark Earth (d'une équipe française qui plus est). Il est possible d'échanger l'assiette et le bol trouvés chez Maor contre de la nourriture, avec la fouineuse se trouvant à droite en descendant du monte-charge. On peut trouver des munitions pour le flingue de l'Avant (planqué dans la salle avec les cryotubes) dans la galerie aquatique partant du repère des Konkalites et qui mène vers l'extérieur du stallite. Vers le milieu de cette galerie se trouvent deux squelettes et en fouillant celui de gauche, on récupère ces fameuses munitions. Il est aussi possible de faire varier légèrement le déroulement de la partie, un peu après le début du jeu. En récupérant le parchemin sous le lit de Rylsadhar et en l'utilisant sur le mécanisme situé à droite du livre chez l'archiviste, on découvre une carte perforée à utiliser dans la serrure en haut de l'escalier des trompes musicales. Il faut aussi tuer Thanandar, lui prendre sa clé rouge et l'utiliser sur la serrure en bas du grand cristal placé dans la salle de prière. Le passage secret menant à la crypte s'ouvre alors.

Mathieu

YODA STORIES (PC-CD)

Pendant la partie, appuyez et maintenez la touche "Retour/Efface" et tapez "KYLE", ce qui vous remontera tout ce dont vous avez besoin au maximum.

Paul

AGES OF EMPIRES (PC-CD)

Pour la VO du jeu, voici quelques codes. Activer le code choisi en tapant sur la touche "Enter" pendant le jeu, il sera écrit "Chat", et là, tapez le code que vous avez choisi.

Tapez les codes suivants :

MEDUSA — tous les villageois se transforment en méduses (même aspect et possibilités). Une fois détruites, les méduses deviennent des "cavaliers noirs", une fois ces derniers tués, ils se transforment en catapultes lourdes.

FLYING DUTCHMAN — juggernauts améliorés

JACK BE NIMBLE — des catapultes lance-vaches ou paysans selon

BIGDADDY — la voiture avec lance-missiles

KILL X — tue adversaire au choix, avec X = nombre 1,2...

E=MC2 TROOPER — Marine équipé de missiles nucléaires

DARK RAIN — super archers en camouflage sylvestre.

HOYOHOYO — super prêtre avec super déplacement

BIG BERTHA — la grosse Bertha des catapultes

ICBM — balistes améliorés

BLACK RIDER — archers à cheval

ZEUS — unités invincibles

Julien

ULTIMATE RACE (PC-CD)

Voici un crack pour être premier à ce fantastique jeu qu'est Ultimate Race (vendu avec la carte Matrox M3D). après avoir lancé une course, et à n'importe quel moment de celle-ci, faire Alt+Echap. Une fois retourné dans Windows, ouvrir le Panneau de configuration et cliquer deux fois sur l'icône Multimedia. Appuyer sur la touche OK, et enfin baisser le son général de Windows (en bas à droite du bureau). Et voilà, c'est fait. Retourner dans le jeu, en cliquant sur l'icône dans la barre de tâche. Petit à petit, le chiffre en haut à droite : la position, va aller en se réduisant.

Ulysse

TOMB RAIDER 2 (PC-CD)

Vous trouvez Tomb Raider 2 trop dur pour vos petits doigts boudinés? Voici comment vous la jouer gros bourrin, sans aucune difficulté... Lancez votre éditeur hexadécimal favori, ouvrez le fichier savegame.xx dans le répertoire Tomb Raider 2 (xx étant le numéro de la sauvegarde, avec 0 : première sauvegarde).

* Pour avoir toutes les armes Calculez 143 + n*44, n étant le numéro du niveau (n=0 correspond à "la grande muraille"), puis remplacez l'octet à l'offset (décimal) correspondant par FF. Voilà...
* Pour avoir des trousses de secours faites pareil, mais en calculant 137+n*44 pour les petites trousses ou 138+n*44 pour les grosses. N'y mettez pas FF (ça peut faire beuguer). Mettez-y plutôt 80 ou quelque chose comme ça (c'est plus raisonnable).
* Pour les torches Encore pareil, mais cette fois à l'offset 140+n*44.
* Pour les munitions Ça se complique... L'offset à changer dépend du niveau, et il ne semble y avoir aucune logique. Pour le trouver, procéder comme ceci :

- rechercher le premier "D0 06 00 00"
- se placer sur le "D0"
- en regarder l'offset (Ofs nnn, en bas, sur HEdit)
- ajouter à ce nombre : 132 pour le M-16, 128 pour le lance-grenades, 124 pour le harpon, 120 pour le fusil, 116 pour l'UZI, 112 pour le P.A.
- se rendre à l'offset correspondant et y placer «FF FF»
- et voilà! L'arme choisie dispose maintenant de 65 535 recharges... (sauf pour le fusil).

Remarque : ce truc a toujours marché chez moi, pour les 10 premiers niveaux... Sans garantie pour les autres.

PPZTM

STAR TREK : BORG (PC-CD)

Des astuces pour la version US de Star Trek, épisode Borg : Tapez les codes suivants pour avoir de l'aide :

OBEY — Avancer d'une scène de jeu

BORG — Revenir en arrière d'une scène

HUGH — Choisir automatiquement la meilleure réponse

NCC1701

DARK EARTH (PC-CD)

Voici une astuce précieuse, afin d'avoir une allure beaucoup plus convenable auprès des habitants de Sparta. Dans le répertoire PERSOS de Dark Earth, les fichiers *.OME correspondent aux persos en 3D, vous pouvez les échanger... Exemple : pour éviter de se promener dans la rue en pyjama, vous pouvez supprimer P02.OME, faire une copie de P27.OME (Zed) et la renommer P02.OME. Si vous avez de l'imagination, servez-vous de cette liste :

Arkhan	00, 01, 02, 03 (dans l'ordre d'apparition)
Kalhi	12, 13, 33
Phédoria	26
Zed	27, 84
Kabak	87
Dorkhan	11, 95
Délia	10
Bogdoran	8
Mahor	17
Rylshadar	20
Lory	15
Bandor	7
Keul	83
Kubert	64
Nourrisseuse	16
Danrys	9
Armal Sadak	6, 62
Jenna	65
Thanandar	24, 25 (métamorphosé).
Seskhan	5
Gork	31
Sordos	23
Lodar	86
Leona	14
Gardiens du feu	41 à 50, 56 à 59, 88
Kankalites	30, 72, 74 à 76, 78, 80, 81

Zéro la citrouille

MASS DESTRUCTION (PC-CD)

Demolition Man, ça vous intéresse ? Alors pour tout casser, entrez les codes suivants pour la carte Action Replay.

+MASSD233017FF	MUNITIONS 255 Arme 2
+MASSD23301CFF	MORTIERS 255 Arme 3
+MASSD233026FF	MINES 255 Arme 4
+MASSD233021FF	CLUSTERS 255 Arme 5
+MASSD23302BFF	FLAMMES 255 Arme 6
+MASSD233030FF	MISSILES 255 Arme 7
+MASSD233035FF	CHAIN GUN 255 Arme 8

André

SCREAMER RALLY (PC-CD)

Attention, suivant la version du jeu, verifiez si la frappe Qwerty n'est pas celle attendue. Petit rappel Qwerty/Azerty : Q=A, W=Z, A=Q, Z=W, M=, Par exemple, "AZ QW M" en Qwerty donne "QW AZ ," en Azerty.

A la page principale, tapez les codes suivants

CARBO = toutes les voitures disponibles
TRAMO = toutes les courses accessibles
LEALL = tous les championnats

DavC

JEDI KNIGHT (PC-CD)

Voici un truc pour la version complète de Jedi Knight. Pour ceux qui n'arrivent pas à sabrer les jedis, le truc est de faire des strafes autour, pour ne jamais se trouver face à lui et éviter ainsi les pouvoirs qu'il vous envoie à la tronche ; pour le frapper sans être face à lui, appuyez sur W (deuxième mode du sabre, beaucoup plus puissant et plus grande portée)... Vous aurez donc un gentil jedi noir qui tourne sur lui-même, et un méchant Kyle qui fait des incantations (si vous voyez ce que je veux dire)... Bon, excusez-moi, mais je dois retourner jouer...

Fabian

F-22 LIGHTNING 2 (PC CD)

Patchs pour la Version anglaise de F-22 L2. Editez une sauvegarde (F22*.sav) et effectuez les modifications suivantes pour customiser votre pilote :

OFFSETS FONCTION

20 à 23 SCORE (votre grade dépend du score). Mettre FF FF FF 7F pour avoir 2147483647 points et pour être Brigadier général.

24 CAMPAGNE (Choix de campagne). Mettre un chiffre de 00 à 04)

25 MISSION (Choix de la mission). Mettre un chiffre entre 00 et 07)

28, 29 KILLS (Nombre de tués). Maximum : FF FF.

32, 33 CRASHES (nombre de crashs). Maximum : FF FF.
34, 35 EJECTIONS (nombre d'éjections). Maximum : FF FF.
36, 37 BULLETS HIT (nombre de tirs réussis au canon). Maximum : FF FF.
38, 39 BULLETS FIRED (nombre de tirs au canon). Maximum : FF FF.
40, 41 MISSTLES-HIT (nombre de tirs missiles réussis). Maximum : FF FF.
42, 43 MISSILES FIRED (nombre de tirs missiles). Maximum : FF FF.
46, 47 LANDINGS (nombre d'atterrissages). Maximum : FF FF.
48, 49 SERVICE HOURS (nombre heures de service). Maximum : FF FF.
50, 51 JDAMS FIRED (nombre de JDAMS tirés). Maximum : FF FF.
52, 53 TARGETS DESTROYED (nombre cibles sol détruites). Maximum : FF FF.

Tbf

NUCLEAR STRIKE (PC-CD)

Voici les codes de niveaux :

JUNGLEWAR	BUCCANEER
HAMMERHEAD	DETONATE
AFTERSHOCK	BLITZKRIEG
CHESSPIECE	NOMANSLAND
BASTILLE	UNLEADED
GUNSRUS	CHAINMAIL
ONETWO	APACHELITE
CROSSEYED	OLDSCHOOL
DIG IT	SURFIN
SHARK BAIT	MADBOMBER
CHEESYPOOF	AVENGER.

Francis

VIRTUA COP 2 (PC-CD)

Pour ceux qui trouvent Virtua Cop 2 trop dur, voici une astuce : éditez le fichier : VCOP2.INI se trouvant dans le répertoire du jeu. Reportez-vous à la ligne [Game Setting], descendez de deux lignes jusqu'à : CONTINUE=5 et modifiez-la en CONTINUE=10. Lors du démarrage du jeu, vous obtiendrez la mention : FREE PLAY à l'endroit du nombre de crédits. Vous avez maintenant des crédits illimités. Pour changer le nombre de vies, il vous suffira de modifier la ligne: 1PLife=4 par le nombre de vies souhaitées (ex: 1PLife=10). Pour finir, si vous ajoutez une ligne "Extra=2" sous la ligne [GameSetting], vous verrez apparaître les "SPECIAL" options, dans le menu du jeu : GAME SETTINGS (ce sont les fonctions supplémentaires obtenues normalement en finissant le jeu). Cette astuce marche aussi avec la démo du n° 89 de Joystick. N'oubliez pas de mettre ensuite le fichier en lecture seule.

Dark Angel

BLOOD AND MAGIC (PC-CD)

Des codes supplémentaires à ceux qui ont déjà été publiés. A utiliser avec le jeu anglais (clavier QWERTY). Maintenez appuyée la touche ALT et tapez l'un des codes suivants pendant le jeu, respectez les espaces s'il y a lieu :

FLYING MONKIES	Pour les Gargouilles
JARETH	Pour les Gobelins
MICROSQUISH	Pour les Juggernauts
MOTHER IN LAW	Pour les Harpies
NEEDS FOOD BADLY	Pour les guerriers
SMOG	Pour les Wyrm

Bloody

3D ULTRA PINBALL, LE CONTINENT PERDU (PC-CD)

Patch pour la version complète française : Avec un éditeur de fichier, éditez votre sauvegarde (*.SAV) dans : C:\SIERRA\UPBALL3*.SAV. Pour avoir plus de billes, allez modifier l'offset décimal 56 (38 en HEXA). Pour avoir plus de continue, allez modifier l'offset décimal 68 (44 en HEXA).

Groupe 30 803, Sect. 1 971 603

00000000 04 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 05 00 00 00...
00000010 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 00 3C 00 00 00...
00000020 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 B8 8D 05 00...
00000030 00 00 00 00 00 00 00 00 03>00 00 00 01 00 00 00...
00000040 00 00 00 00<01>00 00 00 00 00 00 00 4C 30 00 01...

Freddy

MEN IN BLACK (PC-CD)

Voici des cheat codes pour ce jeu :

MOVEME	Changer de niveau
PROTECTME	Invincibilité
HEALME	Energie au maximum
LOADME	Munitions infinies
GIVEME	Donne toutes les armes
KILLEM	Tue l'ennemi

Boba Fett

RESIDENT EVIL (PC-CD)

Voici la suite de la liste de patchs du Booklet Soluces n° 89 :
Editez une sauvegarde avec un éditeur hexa.
- L'inventaire de Chris comporte 6 cases. Chaque case utilise deux adresses: 1ère adresse = nature de l'objet, deuxième = nombre. Ex: 0x324 est le premier article en haut à gauche de l'inventaire et 0x325 contient le nombre d'exemplaires.
Pour le riot gun avec 127 balles, mettre 03 en 0x324, et 7F en 0x325. Les autres cases de l'inventaire vont en suivant, article puis nombre: 2e case (en haut à droite) en 0x326 (objet) et 0x327 (nombre), 3e en 0x328 et 0x329, etc...

02 : Beretta Mod. 92
03 : Riot gun
Encore des articles :
2B : CHOC-V
3B : CLE PIECE
36 : CLE LABO
06 : LANCE-FLAMME
17 : UMB No.7
08 : BAZOOKA
10 : CART. EXPLOSIVE
11 : CART. ACIDE
12 : CART. FLAMME
13 : BOUTEILLE VIDE
40 : LIVRE MAUDIT 1
41 : = SPRAY SOIN
42 : SERUM
43 : HERBE ROUGE
20 : BLASON DORE
3F : LIVRE MAUDIT 2
32 : BIDON
33 : CLE EPEE
34 : CLE ARMURE
4A : 3 HERBES MELANGE
4B : MELANGE 2 VERTES + 2 BLEUES
01 : COUTEAU
30 : BRIQUET
70 : GROSSE MITRAILLEUSE
04 : COLT pour BALLES DUMDUM
14 : EAU
15 : UMB 2
16 : UMB 4
17 : UMB 7
18 : UMB 13
19 : JAUNE 6
2D : SYMBOLE ETOILE
2E : SYMBOLE SOLEIL
2C : SYMBOLE LUNE
29 : SYMBOLE VENT
21 : PIERRE BLEUE
22 : PIERRE ROUGE
3D : PETITE CLE
3E : LIVRE ROUGE
3A : CLE DORTOIR
3C : CLE LABO
23 : PARTITION
24 : MEDAILLE LOUP
25 : MEDAILLE AIGLE
26 : PRODUIT CHIMIQUE
27 : BATTERIE
28 : DISQUE MO
30 : BRIQUET
1A : NP-003
2A : FUSEE
6F : PISTOLET MTRAILLEUR
45 : PLANTE BLEUE
46 : MELANGE HERBE VERTE + ROUGE
47 : MELANGE HERBES VERTES
48 : MELANGE HERBES VERTE + BLEUE
49 : MELANGE TOUTES HERBES
0A : LANCE-MISSILE
0B : CARTOUCHE BERRETA
0C : CARTOUCHE FUSIL A POMPE
0D : DUMDUM pour COLT
0E : CARTOUCHE COLT
0F : CARBURANT pour LANCE-FLAMME
5C : COUTEAU
5F : BERRETA
1C : FUSIL CASSE
1F : BLASON
36 : CLE SPECIALE

Mickaël

NETSTORM (PC-CD)

Impossible de tricher à Netstorm ? Pas si sûr. Pour gagner des niveaux, utilisez l'accès réseau à distance, puis lancez une partie. Arrivé dans la Pyrosphère, retournez sous Windows et cliquez déconnecter : vous ne jouez plus avec les autres, mais continuez quand même la partie : de quoi se taper 7 prêtres sans problèmes ! Enfin, pour tromper le système de sauvegarde sur le serveur, après la partie, revenez à Windows et reconnectez-vous, vous vous retrouverez dans la Sérénosphère avec vos niveaux mis à jour.

Link

WORMS 2 (PC-CD)

Codes de niveaux pour les missions de WORMS 2 (pour la V.O.) :

Niv		Niv	
1	ONCEUPONA	2	TIMETHEREWERE
3	SOMESMALLWORMS	4	WHOGOTVERYVERY
5	ANNOYEDAND	6	DECIDEDTO
7	GOTOARMSIN	8	ORDERTOWIPE
9	OUTTHEIR	10	VICIOUSENEMY
11	COUNTERPARTS	12	THEYDEVELOPED
13	SOMEREALLY	14	COOLWEAPONSSUCH
15	ASBANANABOMBS	16	ANDMAGICBULLETS
17	THEYTRAINED	18	ALLNIGHTSAND
19	EVERYDAYSOTHEY	20	WOULDBECOME
21	PROFICIENT	22	INTHEIRWORMLY
23	WAYSSOMETIMES	24	THEYWOULDSHOOT
25	GRANNIESJUST	26	FORFUNANDLAUGH
27	ABOUTITINTHE	28	EVENINGTIME
29	WEAPOLOGISEON	30	BEHALFOFALLTHE
31	TERRITORIESTHAT	32	WEWENTTOTHE
33	TROUBLEOFTRANSLATING	34	WORMS2INTOBUTWE
35	DIDNTHAVETIMETO	36	TRANSLATETHESE
37	PASSWORDSNOTTHAT	38	THEYNEEDTOBEDONE
39	WESUPPOSETHAT	40	YOUAREREALLY
41	EXPECTINGTO		
42	SEEAWONDERFUL	43	CHEATMODEWHEN
44	FINISHTHEMISSIONS	45	ANDYOUARERIGHT

Et pour finir, le cheat du god mode: **GOD-MODE**

Kasimir

CONSTRUCTOR (PC-CD)

Voici deux astuces bien cool, pour Constructor de Acclaim : pour que les Gangsters aient de meilleures armes que les couteaux, il faut tuer! Mais pas n'importe quoi : des ouvriers ? Ça prend du temps et ça fait mal ! Des locataires ennemis ? Ça prend du temps et les ouvriers ennemis rappliquent et nous buttent... Il y a un moyen plus mieux bien :

Il suffit de descendre quelques cafards trop envahissants.

POUR AVOIR PLUS DE $$:

- Démarre une nouvelle partie, et dépense quelques dollars de façon à ce que ton montant de crédit ne soit pas rond (ex : 53 620)
- Fait une sauvegarde de ta partie, appelle la "triche" sur la sauvegarde n°1
- Fait Ctrl + Echap, et va dans la calculette des accessoires.
- Inscrit le montant en décimal et coche la case Hex (Hexadécimal).
- Ouvre ton éditeur hexa (cas où Constructor est à la racine C:\) et va dans Fichier / Ouvrir c:\constructor\savegame\slot0.dat.
- Recherche le résultat (en mode hexadécimal) que donne la calculette en inversant les deux octets (si elle donne 18 D0, il faut que tu recherches D0 18).
- Lorsqu'il trouve la ligne (qui doit être dans les 62 000), il faut que tu remplaces D0 18 par 7F 7F, ainsi que les 00 00 qui suivent par 7F 7F
- Fait Fichier / Sauver
- Retourne sous le jeu, charge "triche". Tu te retrouves multimillionnaire!

Pour les doués, on peut appliquer le même principe aux autres ressources.

L'alligator

THE NEED FOR SPEED 2 (PC-CD)

Il existe 3 voitures cachées dans ce jeu. Pour les obtenir, taper l'un de ces passwords dans le premier écran du jeu.

- BOMBER — un roadster des années 50
- TOMBSTONE — une voiture de rallye
- FZR2000 — un croisement de Ferrari, de Lotus et d'Ariane 5

Attention, ces voitures ne peuvent être utilisées que dans les courses normales.

Julien D.

INTERSTATE '76 (PC-CD)

Plus de moteur.

- Ce jeu présente un bug dans certaines versions, en mode multijoueurs. Mettez du nitrous oxyde dans votre voiture. Au cours du jeu, lancez le nitrous. Ensuite, éteignez le moteur et freinez : vous verrez alors que quand vous accélérerez, la voiture avancera, et ceci sans moteur. Par conséquent, plus aucun missile ne vous touchera, plus aucune tourelle ne pourra vous viser, intéressant quand les autres ne le savent pas!
- Si vous en avez marre de ces longues parties endiablées bercées par le funk, il existe toujours un moyen de sauter les niveaux à l'aide d'un éditeur hexadécimal. Il faut pour cela remplacer l'OFFSET 4(0x4), dans la sauvegarde SAVEGAME.DIR, par un nombre entre 01 et 10, en base hexadécimale (10 étant le 17e niveau).

David, Florent

X-COM 3 APOCALYPSE (PC-CD)

Un peu de triche pour aider les joueurs (et nos amis les pingouins) qui rencontreraient des difficultés dans le stratégique X-COM 3. Pendant le jeu, maintenez appuyée la touche Alt tandis que vous tapez TACCHEAT. Si vous avez fait une erreur (de frappe...), appuyez encore sur Alt et sur une touche quelconque (sauf T), puis réessayez (à votre âge, faire des fautes d'orthographe !). Si tout marche, un message vous le confirme, désormais :

Alt + Echap	Annule le Cheat-mode. (Là, je vois pas l'intérêt)
Alt + T	Mode entraînement.
Alt + H	Terrain caché.
Alt + V	Unités cachées.
Alt + K	Tue tous vos ennemis (chouette !)
Alt + I	Cela rend invincible. (C'est plus facile, comme ça !)
Alt + W	Apesanteur.
Alt + F	Augmente l'intensité de la musique (plus angoissant.)
Alt + G	Diminue la musique (ça flippe moins.)
Alt + U	En sélectionnant une unité, on peut visualiser ses animations.
Echap	permet de sortir de ce mode.

Bon jeu, et bootez-moi les Roswell hors de chez nous.

TOLKRAFT

AGE OF EMPIRES (PC-CD)

Ce jeu est beau mais frustrant. En effet, on ne peut fabriquer que 50 unités "mobiles". Voici une petite astuce pour contourner cette limite. En effet, une unité est prise en compte quand elle est produite et non quand elle est en production. Ainsi, si à 49 unités existantes vous cliquez pour produire un fantassin et avant que le fantassin soit complètement créé, pour produire un archer, vous obtiendrez 51 unités. Le principe peut être généralisé. Il faut avoir 10, 15, 20 bâtiments de production d'unités, voire plus. Si possible, faites-les, les uns à côté des autres (ils peuvent être de même nature). Bien sûr, cela coûte cher, mais on ne peut pas tout avoir !!! Une fois 49 unités produites, vous fabriquez "en rafale" pour chaque bâtiment une unité (en partant de la plus lente à produire, pour donner le maximum de temps). Ainsi, vous voilà avec 70 unités ou plus... De quoi envahir et se défendre en même temps ! Amusez-vous bien.

THE FLYING CAGOU

SUBCULTURE (PC-CD)

Astuces en vrac pour ceux qui sèchent dans Subculture :

Nous commencerons donc par un peu de prospection, ensuite vente du thorium trouvé à la raffinerie (il est conseillé de récupérer le thorium entier avec un grappin, on en tire ainsi quatre morceaux au lieu de trois), puis une petite récolte de perles vendues alors à Beluga Bassin. Les métaux, quels qu'ils soient, doivent être mis en cale et vendus à la raffinerie. Nul doute qu'après cette moisson, vous ayez assez d'argent pour vous lancer dans un marché plus lucratif. Pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué, le commerce permet de se payer toutes les armes et tous les outils néces-

aires à l'accomplissement de vos missions. c'est pourquoi, il est essentiel de bien cheter et de bien vendre. Cette petite note st à l'intention des veinards que vous êtes :
) Remplir à toc ses cales de plancton à eluga Bassin (entre 80 et 100 cr l'unité).
) Le vendre à Tryton, jusqu'à ce que son rix soit de 125 cr.
) Le vendre à la raffinerie jusqu'à 125 cr.
) A la raffinerie, achetez du thorium raffiné vec vos bénéfices.
) S'il reste du plancton, on l'écoule à Velova
) Sinon direction Beluga Bassin où on vend e thorium raffiné et où on achète à nouveau lu plancton.
) Et on continue une dizaine de tours omme ça. En deux ou trois voyages, on se etrouve comme Billou. Là, on se lâche, on ait des folies : un petit tube lance-missiles, insi que deux cents missiles, puis une oque maximale (200 de résistance) etc. etc. N'oubliez pas de garder un quart de votre ortune pour continuer le commerce, car les armes les plus dévastatrices viennent après, comme une cerise sur le gâteau.

LES GENTILS POISSONS
- Poissons avec des couleurs vives
- Petits avec des couleurs sombres
- Raies
- Tortues, les crabes et les hippocampes (OK, ce sont pas des poissons)

LES POISSONS GENTILS MAIS CONS (à éliminer s'ils vous collent) :
- Poissons papillons bruns à grosses nageoires (particulièrement collants)
- Poissons qui ressemblent à des thons (gris argentés)

LES POISSONS MÉCHANTS ET VIOLENTS (à éliminer en priorité)
- Anguilles toutes petites (chiantes à dégommer)
- Poissons lanterne avec un appendice sur la tête
- Les piranhas (électriques avec une grande gueule)
- Les méduses mutantes avec leurs éclairs électriques

DEUX, TROIS CONSEILS POUR LA ROUTE
1) Les big ears ne sont nécessaires que dans une ou deux missions.
2) Pour le turbo, gardez enfoncé Ctrl
3) Elimination rapide et à distance des pirates, rime avec Homing Missiles (pas trop chers quand on est riche).
4) Pour l'ultime mission, utilisez le ROV pour bloquer le bouton permettant d'ouvrir la pyramide (vous comprendrez, quand vous y serez).

Arnaud L.

FIFA 98 (PC-CD)

En jouant sans cesse à la démo de FIFA 98, j'y ai découvert un truc assez marrant qui devrait marcher sur la version commerciale : lorsqu'un but est marqué et qu'un joueur commence à faire le guignol, les touches de tir se transforment en une sorte de piano. En effet, la touche de tir au but permet d'entendre un coup de canon dans le stade, celle de la passe fait crier les spectateurs, celle du laube fait de la trompette et enfin, celle de la vitesse fait crier le public en même temps qu'un coup de canon. Voilà, en combinant ces touches, vous pourrez reconstituer une ambiance digne de la Coupe du monde. Au cas où quelqu'un l'ignorerait encore, pour faire une retournée, lorsque le ballon arrive sur la tête du joueur, appuyez très rapidement sur la direction arrière par rapport au joueur (la direction de son gardien de but) puis vers l'avant et appuyez sur le bouton tir au but (D)). Allez une dernière et je vous lâche : une astuce bien utile pour un but de dernière minute, lorsque votre gardien a le ballon dans les mains (après un arrêt ou un corner). Pour faire avancer la défense adverse et libérer un de vos attaquants en tête-à-tête face au gardien adverse sans déclencher le hors-jeu. Faire lâcher le ballon au gardien (Bouton (E) au clavier), et sortir très vite de la surface de réparation et tirer. Un attaquant se placera automatiquement pour recevoir le ballon et les défenses adverses seront trop avancées pour vous rattraper et alors but !

Anouar

OVERBOARD (PC-CD)

Voici quelques codes de niveau :
Niveau 2: Galion - Crâne - Poisson - Ancre - Galion - Ancre
Niveau 3: Galion - Ancre - Crâne - Galion - Ancre - Poisson
Niveau 4: Crâne - Galion - Poisson - Ancre - Ancre - Galion
Niveau 5: Poisson - Poisson - Ancre - Galion - Crâne - Ancre
Niveau 6: Crâne - Ancre - Ancre - Poisson - Ancre - Galion
Niveau 7: Poisson - Ancre - Galion - Galion - Galion - Crâne
Niveau 8: Ancre - Poisson - Galion - Crâne - Crâne - Poisson
Niveau 9: Galion - Crâne - Crâne - Poisson - Ancre - Crâne
Niveau 10: Poisson - Crâne - Ancre - Poisson - Crâne - Poisson
Niveau 11: Poisson - Poisson - Galion - Crâne - Poisson - Galion
Niveau 12: Galion - Ancre - Galion - Poisson - Ancre - Poisson
Niveau 13: Crâne - Crâne - Ancre - Galion - Poisson - Poisson
Niveau 14: Galion - Ancre - Crâne - Poisson - Poisson - Ancre
Niveau 15: Crâne - Galion - Crâne - Crâne - Poisson - Galion
Niveau 16: Galion - Poisson - Galion - Poisson - Galion - Ancre
Niveau 17: Ancre - Galion - Poisson - Crâne - Poisson - Galion
Niveau 18: Poisson - Galion - Ancre - Crâne - Galion - Poisson
Niveau 19: Galion - Poisson - Crâne - Ancre - Ancre - Crâne
Niveau 20: Crâne - Galion - Ancre - Poisson - Galion - Crâne

Dark Forces

SHADOWS OF THE EMPIRE (PC-CD)

Voici des patchs permettant d'avoir accès aux 10 niveaux sans être obligé de les faire un par un. Pour cela, éditez le fichier de sauvegarde (avec HEDIT par exemple), ensuite, modifiez les offsets suivants :
- Mettre 0A à l'offset 17
- mettre FF aux offsets 84, 88, 92, 96, 100, 104, 108, 112, 116 (donne 256 vies à chaque niveau).
- Mettre 90 aux offsets 320, 324, 328, 332, 336, 340, 344, 348, 352, 356
- Mettre 03 aux offsets 321, 325, 329, 333, 337, 341, 345, 349, 353, 357 (met un temps bidon nécessaire pour l'accès aux niveaux).
- A chaque fin de niveau, ne pas updater, sinon vous perdriez les vies que vous avez modifiées auparavant.

Les codes inscrits sont en décimal. N'oubliez pas de faire une sauvegarde de votre fichier original. Bonne bidouille et que la force soit avec vous.

Ami de YODA

DUNGEON KEEPER (PC-CD)

Quelques astuces pour la version française:
Voici les dates qui font apparaître un message:
13 Janvier bon anniversaire Mark Healey
21 Mars bon anniversaire Jonty Barnes
3 Mai bon anniversaire Simon Carter
5 Mai bon anniversaire Peter Molyneux
13 Novembre bon anniversaire Alex Peters
1 Décembre bon anniversaire Dene Carter

Pour accéder au dernier niveau secret, changez la date de votre PC et mettez un jour de pleine lune. Par ex: 16 septembre ou 14 novembre 1997). L'heure n'a pas d'importance.

Tbf


Perfusion de jeux vidéo ?
GNNN!!!!!!!!!
36 15
JOYSTICK
1,29 F/min